

La sostenibilidad en el sector textil  
desde el diseño para la innovación  
social.

We sew: una plataforma colaborativa  
de proyectos DIY para la creación  
de comunidades y la difusión de  
conocimiento.

Marina Montero Vicén

Director  
Alfredo Calosci

Madrid, octubre de 2020

**Palabras clave**

diseño para la innovación social  
sostenibilidad  
textil  
plataforma colaborativa  
conocimiento compartido  
comunidad  
DIY

**Keywords**

design for social innovation  
sustainability  
textiles  
collaborative platform  
commons  
community  
DIY

## **Resumen**

En este trabajo se investiga la contaminación en el ámbito del textil desde una perspectiva de los modos de consumo. La industria de la moda y el textil es muy contaminante y genera una gran cantidad de residuos, la mayoría difíciles de reciclar. Esto es en gran parte producto de la sociedad de consumo, que tiende a la obsolescencia.

Existe una tendencia en el diseño a abordar los problemas medioambientales desde la creación de nuevos productos con características que los hagan más sostenibles. En este trabajo el problema se mira desde otra perspectiva, poniendo el foco de la problemática en una cuestión social: “la manera en que consumimos resulta insostenible” en lugar de “los productos que consumimos son insostenibles”.

La propuesta planteada se sube a la ola de la innovación social y propone como objetivo un escenario alternativo, tomando como referencia a las ya existentes comunidades de makers y a la cultura del *Do It Yourself*: generar una comunidad de personas reunidas entorno al uso del textil mediante el intercambio de saberes, de manera que se promuevan prácticas más sostenibles como la reutilización de materias textiles o la reparación frente al consumo masivo de ropa. La propuesta We Sew es por lo tanto una plataforma virtual colaborativa donde compartir proyectos y tutoriales, en definitiva, una plataforma para conectar a personas alrededor de la creación con textil y que sean ellas quienes promuevan los cambios.

## **Abstract**

This project investigates textile's environmental impact from a consumption perspective. The fashion industry is one of the biggest polluters and generates a huge amount of textile waste, which is, in addition, difficult to recycle. This has its origins in consumer society and the culture of obsolescence.

Most conventional design procedures seeking for sustainable solutions tend to focus on creating new, more eco-friendly, products. Instead, this project aims to look into the problem from a social point of view: “the way we consume is unsustainable” rather than focusing on “designed products are unsustainable”.

This project joins in the design for social innovation wave and approaches an alternative scenario while looking at DIY culture and makers communities. Its objective is to create a community of people around the matter of textiles by promoting more sustainable practices such as repurposing, upcycling or repairing. Therefore, this project work proposes a collaborative platform: We Sew, a virtual space where people can share projects, tutorials and ideas related to textiles and consequently, consume textile products in a more sustainable way.



## Índice

CAPITULO I – Planteamiento inicial .....	5
1. Introducción: La contaminación y el textil.....	5
1.1. Planteamiento y justificación del tema: El textil y la sostenibilidad desde una perspectiva de consumo .....	6
2. Objetivos .....	7
2.1. Objetivo general .....	7
2.2. Objetivos específicos .....	8
3. Metodología proyectual.....	9
CAPÍTULO II – El análisis .....	12
4. Marco teórico de referencia .....	12
4.1. Desarrollo Sostenible, Economía Circular y Economía Social .....	13
4.2. Sostenibilidad: antecedentes .....	14
4.3. La obsolescencia cultural.....	15
4.4. Diseño para la innovación social .....	16
4.5. Cultura material: DIY y movimientos <i>maker</i> .....	17
4.6. Inteligencias colmena y fenómenos colaborativos .....	20
4.7. Economía colaborativa y plataformas cooperativas .....	21
5. La propuesta .....	22
6. Casos de estudio .....	25
6.1. Realización de entrevistas .....	25
6.2. Plataformas digitales .....	27
CAPÍTULO III – We Sew .....	34
7. We Sew: una plataforma comunitaria centrada en el textil .....	34
8. Análisis de los procesos.....	36
8.1. Arquitectura de la información .....	36
8.2. Prototipado en papel y <i>wireframing</i> .....	38
8.3. Flujo del usuario.....	38
8.4. Identidad visual: creación de un logotipo para la comunidad .....	44
8.5. Aproximación a un prototipo funcional y <i>Design System</i> .....	44
8.6. Diseño de la ficha de proyecto.....	52
CAPÍTULO IV - Conclusiones.....	58
9. Conclusiones.....	58
Fuentes consultadas .....	60

Bibliografía .....	60
Artículos de revistas .....	61
Documentos electrónicos .....	62
Recursos audiovisuales.....	62
Webgrafía .....	63
Anexos .....	66

# CAPITULO I – Planteamiento inicial

## 1. Introducción: La contaminación y el textil

La industria del textil y de la moda generan muchos residuos contaminantes que contribuyen al deterioro del ecosistema terrestre. Según la Conferencia de la ONU sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), la industria del textil es considerada la segunda más contaminante detrás de la petrolera. También es la responsable de una gran parte del empleo mal pagado y las malas condiciones de trabajo que sufren muchas personas (en su mayoría mujeres, las principales empleadas en este sector).

Según la ONU, este sector es el responsable del 20% del desperdicio total de agua a nivel global. La producción de ropa y calzado produce el 8% de los gases de efecto invernadero. Contamina ríos y mares, generando aproximadamente el 20% de las aguas residuales a nivel mundial, y produce residuos que acaban en vertederos o incinerándose, siendo el porcentaje de la ropa reciclada o reutilizada casi nulo.

Los residuos textiles se originan por muchas causas, entre ellas, por la obsolescencia de los materiales, las dificultades que existen para reciclar y los modos de consumo propiciados por una sociedad capitalista altamente globalizada.

Consumimos la ropa para abrigarnos, cubrirnos, protegernos y adornarnos. Pero, sobre todo la consumimos porque es un símbolo de identidad y expresión individual que actúa como elemento diferenciador dentro de la sociedad: por ejemplo, las prendas han indicado tradicionalmente la pertenencia a una clase social. Actualmente, vivimos un momento en la que es más fácil cambiar de posicionamiento en la escala social. Las identidades que nos construimos a lo largo de nuestras vidas pueden ser múltiples. Vivimos en lo que Bauman llamó una “sociedad líquida” y, asimismo nos conformamos identidades “líquidas”. A este respecto, la industria de la moda ha facilitado que podamos cambiar de unas identidades a otras. Además, toda tendencia dentro de la moda acaba en algún punto por quedar obsoleta al perder esa característica de elemento diferenciador (Simmel, 2014).

La casi totalidad de los productos resultado de esta industria son pensados para uso masivo, dentro del sector de la “moda rápida”. Esto son las fast-fashions (moda pronta), modos de consumir la ropa promovidos por las grandes industrias en las que se producen diseños nuevos cada muy poco tiempo, sustituyendo modelos viejos por otros, generando así nuevas colecciones que marcan una tendencia a seguir en la forma de vestir. De este modo, se ofrecen muchos productos a precios bajos, a pesar de que cueste mucho producirlos. Son además asequibles para el consumidor que puede permitirse renovar su armario cada poco tiempo.

Hasta hace muy poco, estas formas de consumo rápido a nivel global eran menos frecuentes y la ropa tendía a repararse y transformarse varias veces antes de entrar en desuso. Era muy común que varias personas

en las familias, principalmente mujeres, desempeñaran estas labores de transformación y que se transmitiera este conocimiento de generación en generación. Actualmente, ésta práctica se ha ido apartando debido a la amplia oferta de productos y variedades que se nos ofrecen a bajo precio, lo cual nos hace querer deshacernos rápidamente de aquellos productos que consideramos que han dejado de tener utilidad, para adquirir otros completamente nuevos. Ésta es una dinámica de consumo muy promovida por todo tipo de industrias, pero se da muy especialmente en la de la moda.

Manzini (1992) afirmó que nos enfrentamos a la hiperelección: una explosión de variedad, una multiplicación de las novedades. “Este fenómeno es un factor que participa palpablemente en la contaminación semiótica de nuestro ambiente y que por la aceleración que induce en los ciclos de vida de los productos, contribuye igual de significativamente a su contaminación física” (Manzini, 1992, p. 136).

La ropa ya no se repara ni se transforma, sino que se desecha al poco tiempo y se renuevan los armarios cada temporada siguiendo las tendencias que marcan las fast-fashions. Esto es algo que, sin duda, no todo el mundo sigue en la misma medida, pero que marca la línea en la que apunta la sociedad actual. Estos problemas relacionados con la forma de producir y de consumir se dan igualmente fuera del ámbito de la moda y el textil, pero es aquí donde se hace especialmente visible.

### **1.1. Planteamiento y justificación del tema: El textil y la sostenibilidad desde una perspectiva de consumo**

La finalidad de esta investigación es proponer una solución al problema de los residuos textiles a través del diseño, abordando el problema desde una cuestión de consumo. Cada vez más, el planeta se llena de residuos de toda clase (entre ellos, los textiles) y cada vez se recurre más a la fabricación en masa. Las técnicas de reciclaje hoy en día no resultan suficientes para hacer frente a esta proliferación de residuos que contaminan los ecosistemas. Todo esto desencadena con frecuencia sentimientos de inquietud e incertidumbre sobre la crítica situación medioambiental que vivimos actualmente y, asimismo, todo esto nos mueve hacia otro tipo de prácticas que desafían los sistemas actuales, como pueden ser la creación, los trabajos manuales y la autoproducción. Resulta entonces de gran importancia incentivar el reciclaje y plantear nuevas formas de consumo, y en línea con esto, este proyecto buscará una forma de abordar el uso del textil desde la innovación social, la fabricación distribuida y los fenómenos colaborativos.

Como se ha podido observar, el fenómeno de la contaminación por residuos textiles no es únicamente un problema de diseño de base de los productos textiles, sino que se relaciona mucho con la sociedad y la cultura. Tiene que ver con la forma en la que consumimos productos fabricados con textil y lo que hacemos con ellos después.

Es por esto por lo cual se ha considerado crucial abordar la solución al tema



de los residuos desde el punto de vista del consumo en lugar desde los materiales. Una solución a la problemática de los residuos textiles podría dirigirse al tema de la gestión de fibras y la circularidad en la cadena de producción. Lo planteado aquí se relaciona con una cuestión social y de consumo y con la forma de producir y fabricar.

Si basamos la solución en el del reciclaje textil, ésta podría abordarse desde múltiples perspectivas. Una de ellas, podría venir desde “arriba” y plantear una solución impulsada desde la industria textil. La que se propone en este trabajo pretende comenzar por “abajo”, desde lo individual, desde las personas.

Se puede comprobar que ya existen casos en los cuales la problemática de los residuos y la fabricación se abordan desde un enfoque *bottom-up*; desde las comunidades y sus miembros, lo cual demuestra que no es trivial tomar esta dirección en la propuesta y la investigación de este trabajo:

Existen muchos movimientos basados la fabricación artesanal como los movimientos *maker* y la cultura del DIY (siglas del inglés *Do It Yourself*: hágalo usted mismo) que se asocian frecuentemente al anticapitalismo por rechazar el consumo de cosas que uno desea cuando las puede hacer uno mismo. Una técnica que también se asocia a las contraculturas es el *upcycling* o reutilización creativa, consistente en el reciclaje de objetos o materiales de desecho, que se transforman para crear otros nuevos. Reparación y transformación creativas a escala pequeña o personal también se han llevado mucho a contextos de educación no formal y a iniciativas que tienen que ver con la innovación social e inteligencias colectivas. Se ha observado también que organismos como asociaciones o cooperativas que ponen el valor principalmente en las personas, apoyan iniciativas basadas en esto. Los Fab Labs (del inglés *Fabrication Laboratory*: “laboratorio de fabricación”) son un ejemplo de entornos para la fabricación vinculados más con la sociedad que con la industria.

Lo que sigue a continuación en esta memoria describe la investigación llevada a cabo y el desarrollo de la propuesta. Para el estudio del tema se han hecho, por un lado, búsquedas en fuentes bibliográficas y, por otro lado, búsquedas y análisis de casos reales que están funcionando.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

En primer lugar, el objeto de estudio de esta investigación se centra en la sostenibilidad en el sector textil desde una perspectiva de consumo y sociedad. Es decir, desde la idea de que el problema medioambiental de la industria textil son los modos de consumo, fuertemente ligados a una cuestión cultural. Se ha investigado para ello en diversas áreas como el desarrollo sostenible, la cultura material, la obsolescencia cultural y el diseño para la innovación social a través de material bibliográfico. Por otro lado, se han analizado iniciativas y propuestas actuales basadas en la cultura

*maker* y del *Do It Yourself*, en las inteligencias colectivas y en la creación de comunidad. A partir de dichos análisis se ha planteado una propuesta enfocada desde el diseño para la innovación social, es decir, desde el punto de vista del planteamiento de escenarios alternativos (basados en la colaboración y la generación de comunidades) y no tanto desde el planteamiento de un nuevo “producto” más.

El objetivo principal de este trabajo es entonces el planteamiento de una propuesta que responda a los problemas de sostenibilidad en el ámbito textil relacionados con la sociedad y el consumo. No es tanto el objetivo primordial el diseño de la herramienta, sino el adecuado planteamiento de la propuesta de acuerdo con los temas estudiados.

Las cuatro consignas que E. Manzini cita en repetidas ocasiones; “lo pequeño, local, abierto y conectado”, hacen referencia a nuevos modelos organizativos de la sociedad para una mayor resiliencia y sostenibilidad. Sin perder de vista la infinidad de posibilidades y distintas soluciones que se pueden abordar desde el diseño en base a los cuatro conceptos citados anteriormente, en este trabajo se ha optado por centrar la propuesta en las “comunidades de intereses” (entorno al textil y la sostenibilidad).

La propuesta se apoya en: las comunidades, el conocimiento compartido y la conexión entre personas. Se plantea, con el objetivo de ser más sostenible, una alternativa de consumo textil mediante el diseño de una plataforma digital comunitaria que sirva para la generación de contenido abierto sobre técnicas textiles, permitiendo así a las personas interesadas formar comunidad y adquirir los conocimientos y los medios necesarios para poder fabricar productos textiles para uso propio o bien para su posterior distribución a escala local.

## 2.2. Objetivos específicos

En primer lugar, se realiza la investigación del tema mediante el análisis de material bibliográfico. Comenzando por temas más amplios:

- Se investiga sobre la **sostenibilidad**: contexto actual y antecedentes – Referentes: Informe Brundtland, El Club de Roma
- Se analiza el impacto de la moda desde el punto de vista de la **obsolescencia cultural** – Referentes: Zygmunt Bauman.

A partir de esos análisis, se deriva otras lecturas cada vez más orientadas al diseño, investigando sobre:

- **Diseño sostenible, ecodiseño y diseño social**: antecedentes del **diseño comprometido con la sociedad** – Referentes: Victor Papanek.
- **Cultura material**: el conocimiento práctico, la artesanía – Referentes: Richard Sennett, André Leroi-Gourhan.

- **Diseño para la innovación social** – Referentes: Ezio Manzini.

Pasando a temas cada vez más concretos, el último bloque de la investigación bibliográfica es el que está más ligado a la definición de la propuesta. Se centra en:

- Los **fenómenos colaborativos**: movimiento del software libre, código abierto, el procomún y los Fab Labs. – Referentes: Elinor Ostrom, Richard M. Stallman.
- Las **comunidades maker y DIY**
- La **economía colaborativa y plataformas cooperativas**: conexión con el procomún, lo abierto y lo social.

En segundo lugar, los objetivos para lograr la creación de una “comunidad del textil” son:

- Analizar casos reales de plataformas colaborativas o comunidades apoyadas en plataformas digitales: comparar y seleccionar aspectos relevantes y útiles para mi propuesta.
- Elaborar prototipos rápidos: prototipado en papel, *wireframes*, arquitectura de la información.
- Observar el funcionamiento de otras plataformas desde el punto de vista del diseño de la interacción y de la arquitectura de la información
- Elaborar un prototipo más funcional: identidad visual, *Design System*, prototipado de alta fidelidad.

En último lugar:

- Realizar pruebas y entrevistas con usuarios. Testear la funcionalidad a partir del prototipo: preguntarse si cumpliría la propuesta con la función de generar comunidad.
- Plantear posibles mejoras y la continuidad del proyecto: ¿de qué maneras se puede seguir desarrollando el proyecto?: ampliar redes de contacto con personas u organizaciones que puedan estar interesadas en el proyecto.

### 3. Metodología proyectual

“El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso” (Munari, 2016). Bruno Munari planteó una metodología proyectual en *Cómo nacen los objetos*, haciendo énfasis en la necesidad de hacer uso de métodos para poder diseñar efectivamente. Las etapas que sugirió para llegar

del *problema* a la *solución* fueron las siguientes: Definición del problema, componentes del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales y tecnología, experimentación, modelos, verificación, y finalmente, dibujos constructivos.

La metodología de este trabajo se ha estructurado en una parte de investigación, compuesta por fuentes bibliográficas y estudios de casos reales desde fuentes no bibliográficas y en el desarrollo de una propuesta. En primer lugar, se planteó la problemática a investigar (la contaminación y el textil). Una vez investigado el tema a través de fuentes bibliográficas, el análisis de casos reales y la realización de entrevistas, se define una dirección a tomar. En este caso, se decide crear una plataforma como "medio" o "herramienta" para lograr los objetivos definidos. La creación de la plataforma no es el objetivo último de este trabajo, sino aquello pensado para alcanzar los objetivos planteados: la generación de comunidad entorno a la reutilización textil y el intercambio de saberes. La etapa final del proyecto consistiría entonces en la evaluación o validación del diseño, a través de pruebas o entrevistas con usuarios.

La estructuración del trabajo es la siguiente:

1. **Planteamiento del tema:** la contaminación y el textil
2. **Definición del problema:** la contaminación desde la perspectiva del consumo (problema social)
3. **Estudio de las áreas implicadas:** investigación bibliográfica
4. **Análisis de casos de estudio 1:** entrevistas
5. **Definición de la dirección a tomar:** las comunidades de plataformas digitales desde la innovación social
6. **Análisis de casos de estudio 2:** comparativa de plataformas e iniciativas con características análogas
7. **Definición de la propuesta**
8. **Desarrollo de la plataforma:** prototipado
9. **Evaluación del diseño:** test con usuario.
10. **Implementación:** decisiones sobre la toma de futuras direcciones

# METODOLOGÍA DE TRABAJO

- 1 Planteamiento del tema**  
La contaminación y el textil
- 2 Definición del problema**  
La contaminación desde la perspectiva del consumo (problema de índole social)
- 3 Estudio de las áreas implicadas**  
Investigación bibliográfica y realización de mapas conceptuales
- 4 Análisis de casos de estudio 1**  
Entrevistas con expertos
- 5 Definición de la dirección a tomar**  
Las comunidades de plataformas digitales desde la innovación social
- 6 Análisis de casos de estudio 2**  
Comparativa de plataformas e iniciativas con características análogas
- 7 Definición de la propuesta**  
Diseño de una plataforma
- 8 Desarrollo de la plataforma**  
Prototipado
- 9 Evaluación del diseño**  
Test con usuarios y entrevistas
- 10 Implementación del diseño**  
Mejoras y futuras direcciones

Figura 3.1. Metodología: estructuración del trabajo

## CAPÍTULO II – El análisis

### 4. Marco teórico de referencia

El tema de este trabajo no puede abordarse únicamente desde la perspectiva del diseño de un nuevo producto ya que posee una marcada vertiente social.

Las áreas de estudio implicadas son: la sostenibilidad, la obsolescencia cultural, la innovación social, la cultura material (movimientos *maker* y DIY) y las inteligencias colectivas.

Respecto al tema de la sostenibilidad, por un lado, se analiza el estado de la cuestión hoy día (qué es el desarrollo sostenible y la economía circular, y cómo se relacionan con la economía social) y por otro lado se presentan antecedentes (cuándo se empezó a hablar de sostenibilidad y medioambiente y cómo surgen los primeros movimientos ecologistas). Este tema es importante ya que el problema de base de la investigación consiste en la industria textil y los residuos; una cuestión medioambiental. De esta forma comprendemos que existen ciertos objetivos y modelos económicos que tienen por objeto afrontar los problemas medioambientales y sociales actuales.

Nos aproximamos al tema de la obsolescencia cultural desde la visión de Bauman, que habla de la sociedad líquida. Esto permite abordar la problemática del textil desde el punto de vista del consumo y sociedad.

La innovación social se antepone a la idea más extendida de ofrecer soluciones mediante el diseño de nuevos productos sostenibles para el consumo, y en su lugar, plantea que la búsqueda de esas soluciones se de a través de la creación de nuevos escenarios para la satisfacción de necesidades. Se trata además de un campo relativamente reciente, que tienen sus raíces en el diseño social y sostenible. Las innovaciones sociales tienen que ver con lo colectivo y las comunidades locales; con la búsqueda de soluciones a problemas y necesidades humanas desde las mismas personas y las comunidades. La investigación realizada alrededor de este concepto y de algunos de sus ejemplos reales sirvió para descubrir algunos de los rasgos que presentaría la propuesta del trabajo.

De este modo, una propuesta de diseño que va más allá de la lógica del consumo implica que exista una cierta postura sobre el tema de la cultura material. Respecta a ésta, nos hemos basado en la visión de Richard Sennett sobre la artesanía y nos hemos apoyado en la filosofía de los movimientos *maker*, DIY y entornos de fabricación distribuida. Esto es puesto que una parte importante del tema aquí planteado tiene que ver con la fabricación y la transformación textil.

El tema de las inteligencias colectivas tiene sus antecedentes en la definición del procomún de Elinor Ostrom y la filosofía de los movimientos del software libre y del código abierto donde surgen algunos fenómenos colaborativos. Esta filosofía es también cercana a la de los movimientos *maker* y de

fabricación distribuida. Todo esto sirvió también para conformar el aspecto de la propuesta, y se decidió que iba a servir de algún modo para la creación de conocimiento de manera colaborativa.

#### **4.1. Desarrollo Sostenible, Economía Circular y Economía Social**

En 2015, las Naciones Unidas impulsaron los Objetivos de Desarrollo Sostenible para dar continuidad a los Objetivos del Milenio, incluyendo nuevos ámbitos de actuación como el cambio climático, el consumo responsable y la desigualdad económica. Estos son unos objetivos globales que llaman a la acción para acabar con la pobreza, proteger el planeta y mejorar las vidas de todas las personas, como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible (Naciones Unidas, 2020).

Entre esos objetivos, está el de Producción y Consumo Responsables (ODS nº12), que pretende fomentar una gestión eficiente de los recursos naturales para no dañar el medio ambiente. En paralelo, la Economía Circular, un modelo alternativo al actual modelo de producción y gestión de recursos y bienes, propone una reducción de la entrada de materiales vírgenes en la producción, así como de generación de desechos. Este concepto abarca más que la producción de bienes; su objetivo general es lograr la sostenibilidad a nivel global y local.

La Economía Circular se opondría entonces al modelo de Economía Lineal, y busca cerrar bucles para la reducción de las entradas y salidas en el sistema natural o biosfera. Como entradas se entenderían la energía y las materias primas, y como salidas los residuos, que pueden ser biodegradables o técnicos (plásticos, metales, etc.). Para alcanzar estos objetivos dentro del marco de la Economía Circular, se pretenden llevar a cabo acciones como: la regeneración, el reciclaje, el uso de energías renovables, el uso de materiales biodegradables y la gestión del flujo renovable.

La Economía Ecológica es la ciencia del estudio de las relaciones entre el sistema natural (biosfera), el subsistema social y el subsistema económico. Se opone al concepto de la economía convencional neoclásica que apoya el crecimiento económico continuo ya que éste choca con los límites del sistema natural o biosfera.

A menudo, para hablar de sostenibilidad y desarrollo sostenible se dejan de lado las cuestiones sociales y parece que conceptos como la economía circular se quedan escasos ya que olvidan hablar del ser humano y el conjunto de la sociedad. Por ello, cabe plantear que la Economía Social es también necesaria para hablar de desarrollo sostenible. La Economía Social, también llamada economía solidaria por no perseguir el lucro, se basa en los principios de “primacía de las personas y del fin social sobre el capital” (Ley 5/2011, de 29 de marzo, de Economía Social).

(Ley 5/2011, de 29 de marzo de 2011, de Economía Social):

Promoción de la solidaridad interna y con la sociedad que favorezca el compromiso con el desarrollo local, la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, la cohesión social, la inserción de personas en riesgo de exclusión social, la generación de empleo estable y de calidad, la conciliación de la vida personal, familiar y laboral y la sostenibilidad. d) Independencia respecto a los poderes públicos.

Existen normativas como la norma ISO 14006 sobre ecodiseño, creada por el comité técnico AEN/CTN 150 de Gestión Ambiental, cuyo objetivo es disminuir el impacto ambiental durante los procesos de diseño y producción en las empresas, en acorde con la necesidad de protección del medio ambiente/la idea de economía circular. Según la norma, se debe disminuir el impacto ambiental en todos los procesos: durante el diseño del producto, en su fabricación, en el proceso de distribución, en la función del producto, y aplicando un mantenimiento y un tratamiento adecuado cuando el producto deja de ser útil.

#### **4.2. Sostenibilidad: antecedentes**

A partir de los años 70 empieza a hablarse de sostenibilidad y desarrollo sostenible a raíz del cuestionamiento del modelo de desarrollo industrial y del uso de los recursos naturales limitados.

En 1968 se funda el Club de Roma, una agrupación de políticos y científicos a los que les preocupa el deterioro del medio ambiente causado por el desconocimiento y los experimentos de la actividad humana. Se reúnen con un objetivo: la mejora del futuro del mundo a largo plazo (The Club of Rome, 2020). En 1972, se publica un informe encargado por el Club de Roma al Instituto de Tecnología de Massachusetts: *Los límites del crecimiento*, cuya autora principal fue Donella Meadows, biofísica y científica ambiental especializada en dinámica de sistemas. En este informe se alertaba de las consecuencias a largo plazo que tendría el crecimiento económico exponencial sobre la población humana y el planeta.

Entre las décadas de los 70 y los 80 empiezan a surgir los primeros partidos y movimientos ecologistas que nacen de la inquietud por los problemas medioambientales.

El término de desarrollo sostenible aparece por primera vez en 1987 en el Informe Brundtland *Nuestro Futuro Común*, llevado a cabo por la Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo. En él se define el desarrollo sostenible como la satisfacción de “las necesidades de la generación presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades” (Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo, 1987).

Lo que está claro es que, desde no hace mucho tiempo, nos hemos dado cuenta de que hay que cambiar la forma en que gestionamos los recursos naturales, y para ello cabe cuestionar el funcionamiento de muchos de



los sistemas que conforman la sociedad hoy en día. Para afrontar estos problemas son necesarios muchos cambios, no sólo a nivel interno dentro de la producción industrial.

### 4.3. La obsolescencia cultural

Como se ha expuesto con anterioridad, la fuente de obsolescencia en el textil no está ligada únicamente a los materiales, sino que es sobre todo de origen cultural. Este problema de origen cultural está ligado al consumo, el cual ha sido un elemento clave en la creación de nuestras múltiples identidades no fijas (identidades líquidas). El principal autor que se ha ocupado de estos temas (consumismo, globalización, cultura líquida) es el sociólogo Zygmunt Bauman. Según su visión, en el pasado las identidades se sostenían con una mayor solidez y las circunstancias de cada individuo apenas cambiaban (por ejemplo, era difícil moverse dentro de la escala social). Hoy en día demandamos novedades ansiosamente y nos dejamos guiar por la improvisación.

Actualmente, las estrategias de negocio de las empresas marcan unos ritmos exageradamente acelerados y promueven la obsesión por la renovación y actualización constantes. Este fenómeno se da, sobre todo, en el campo de la moda, lo cual fomenta aún más la creación de identidades líquidas por parte de los individuos.

Bauman introduce el concepto de modernidad líquida para hablar de las sociedades contemporáneas que se encuentran en un estado de cambio constante y que surgieron como una continuación o extensión de la modernidad. Varios autores hablan de modernidad líquida o tardía en lugar de hablar de posmodernidad, ya que entienden que no hemos abandonado aún por completo la modernidad y que, aunque hayan surgido importantes cambios, hemos pasado de una modernidad "sólida" a otra caracterizada por su "liquidez". Bauman se refiere a esta sociedad como sociedad líquida. La modernidad líquida o modernidad tardía se caracteriza por las economías capitalistas globales y por estar en un permanente estado de "liquidez" o "fluidez". Por ello, prevalecen las identidades no fijas, el individualismo, el nomadismo, los sentimientos de incertidumbre y los valores poco sólidos. Según el autor, en esta época una persona puede cambiar de una posición social a otra de manera fluida y reiterada. (Bauman, 2003).

Que sea difícil construir identidades estables y sólidas lleva a la obsolescencia de la cultura. Al igual que en la obsolescencia programada, las tendencias, las modas y otros productos culturales se diluyen, mueren o reaparecen de manera reinventada para luego volver a esfumarse, algo que caracteriza a la moda rápida o *fast fashions*.

La fluidificación caracteriza a la sociedad líquida. Ezio Manzini (1992) habla de la percepción de una superficialización y fluidificación del ambiente: "una situación en la que todo es distinto, pero nada es completamente diferente, todo cambia pero ningún cambio supone realmente una novedad"

y concluye que este fenómeno induce una aceleración en los ciclos de vida de los productos y contribuye a la contaminación del ambiente (p.136). Los productos se multiplican y son cada vez más complejos y específicos, se hacen menos comprensibles y frecuentemente se convierten en productos inútiles (Manzini, 1992, p.80). Ante tal complejidad aparecen sentimientos de incertidumbre.

#### 4.4. Diseño para la innovación social

La figura del diseñador surge de la mano de la industrialización. Aunque hoy existan diversas posturas sobre la manera de entender y hacer el diseño, éste surgió originalmente con fines puramente industriales. Si bien al comienzo se miró con ambición y optimismo hacia los avances que traerían la industria y el diseño a la sociedad, nos hemos dado cuenta más adelante de que éstos también han sido responsables de provocar otros problemas como el agotamiento y el malgaste de los recursos naturales. De ahí que algunas prácticas del diseño industrial hayan sido muy criticadas. Si bien no resultaría justo que toda la culpa recayera en los diseñadores, algunos de ellos han reconocido tener parte de la responsabilidad y han querido reformular el papel del diseñador.

Para algunos de estos diseñadores, en el acto del diseño debe haber integrada cierta “responsabilidad social”. Este es un enfoque del diseño orientado a las personas, el que busca diseñar para el cambio social, el que pone de manifiesto el trabajo con y para las personas. Se trata de una visión alternativa a la del diseño cuyos intereses se dirigen puramente al negocio y los mercados. De estas ideas surge el diseño social, entendido como una disciplina del diseño.

Las ideas de Victor Papanek fueron pioneras en apelar a la responsabilidad del diseñador, que según él debía concebir diseños más ecológicos y responsables con el medio ambiente, pensados asimismo para satisfacer las necesidades reales de las personas. En *Diseño para el mundo real: Ecología humana y cambio social* de 1971, Papanek critica las prácticas del diseño industrial por haber contribuido a la proliferación de productos banales que no atienden a las necesidades primarias del consumidor, y advierte de la responsabilidad que tiene el diseñador, el cual antes de ponerse a diseñar deberá valorar si su diseño estará a favor o en contra del bien social (Papanek, 2014, p.68). El autor entiende el diseño comprometido con las necesidades sociales como el buen diseño y responsabiliza en gran parte por la contaminación del medio y el desperdicio de recursos naturales a la industria y al diseñador industrial. “El diseñador-planificador es responsable de casi todos nuestros productos y herramientas y de casi todas nuestras equivocaciones ecológicas” (Papanek, 2014, p. 69). Así pues, encontramos algunas de las raíces del diseño social en las ideas de este autor.

Puesto que diseño para la innovación social y diseño social comparten dos términos, se suelen entender como cosas semejantes. Ezio Manzini sostiene que, se trata en realidad de dos actividades diferentes. Manzini, entre otros

autores, es un importante pensador que se ha ocupado del diseño para la innovación social y la sostenibilidad. Manzini (2015) afirma que el diseño para la innovación social “no es una nueva disciplina del diseño; es la aplicación de lo que hoy en día debe ser el diseño en su conjunto. Para promover y apoyar la innovación social, se utilizan las habilidades y capacidades del diseño mezcladas de diferentes maneras.” (p.77)

Según Murray, Caulier-Grice y Mulgan (2010):

La innovación social son las nuevas ideas (productos, servicios y modelos) que cumplen simultáneamente las necesidades sociales (de manera más eficaz que otras alternativas) y crean nuevas relaciones sociales o formas de colaboración. En otras palabras, se trata de innovaciones que mejoran la capacidad de la sociedad para su funcionamiento.

Ante los nuevos desafíos a los que se enfrenta la sociedad (por citar algunos ejemplos: envejecimiento de la población, inmigración, desempleo juvenil, etc.) se requieren nuevos y profundos cambios sociales. Y es aquí donde entran en juego las innovaciones sociales. Por otro lado, cada vez con más frecuencia se están demandando soluciones para enfrentarse a estos problemas que provengan de las metodologías del diseño.

Algunas posturas sostienen que las innovaciones serían más efectivas siguiendo estrategias *top-down* (de arriba abajo), es decir que, para conseguir impacto, sería necesario que la toma de decisiones empiece en las organizaciones de poder. Otras visiones sostienen que las estrategias para alcanzar el impacto deseado deben ser *bottom-up* (de abajo arriba), es decir, que comiencen en las comunidades de base (ONG, ciudadanos, cooperativas, por citar algunos ejemplos). Esta última es la postura tomada como referencia para abordar la propuesta de este trabajo. Es por esto por lo cual muchas innovaciones sociales son concebidas desde enfoques colaborativos.

Por otra parte, las innovaciones sociales no tienen por qué ser ideas completamente novedosas, sino que pueden ser maneras imaginativas de combinar, crear híbridos o reorganizar elementos ya existentes (Nambisan, 2009). Asimismo, ocurre que las iniciativas para la innovación social suelen producir un efecto de expansión, haciendo que se repliquen las soluciones en otros contextos. En la innovación social, además, se emplean métodos colaborativos como la gestión comunitaria, basada en el enfoque sobre los bienes comunes o procomún (cuando un recurso es utilizado por una comunidad con sus propias reglas para que al final todos salgan ganando, lo cual implica no explotar ni agotar ese recurso).

#### **4.5. Cultura material: DIY y movimientos maker**

Richard Sennett (2009) define la cultura material en su obra *El Artesano* como aquello que los humanos somos capaces de hacer (p.16).

Desde un principio siempre se ha entendido que la artesanía y el diseño son

dos cosas opuestas. Dicha distinción residiría en el entendimiento de que el artesano crea y fabrica el producto y que en cambio el diseñador únicamente concibe el producto y es independiente del proceso de fabricación. El diseño abarcaría solo la parte creativa, y sería únicamente un proceso previo de configuración mental en búsqueda de una solución. Ese proceso mental correspondería a un plan o método que resulte en un prototipo o proceso de prototipado. Sin embargo, esa línea divisoria entre diseño y artesanía parece que tiende a ser más bien difusa y existen muchos debates alrededor de estas dos actividades y sus relaciones.

Actualmente, podemos observar que, ante el aumento de la fabricación en masa, la deslocalización y los ritmos de consumo acelerado, han surgido movimientos que buscan volver a controlar la fabricación de las cosas en primera persona. Existe una tendencia por la vuelta hacia lo artesanal mientras se incorporan las nuevas tecnologías (de código abierto). Asimismo, en el diseño se busca que exista cierto componente artesanal como forma de otorgar un plus de valor a aquello que se diseña.

La visión de Sennett sobre la artesanía tiende a revalorizarla, al igual que el antropólogo André Leroi-Gourhan revaloriza la práctica, ya que en esta actividad se da a lugar un diálogo entre la práctica y el pensamiento, lo cual daría como resultado buenos trabajos y de calidad. “La mano libera la palabra” (Leroi-Gourhan, 1971, p. 29).

Richard Sennett (2009) define la artesanía como “un impulso humano duradero y básico, el deseo de realizar una tarea bien, sin más” y que abarca mucho más que el trabajo manual especializado, ya que un artesano puede ser desde un programador informático, hasta un médico o un artista (p. 12). La artesanía se ve entonces confrontada con la sociedad moderna para la cual prima únicamente el uso del pensamiento y tiende a desentenderse de la práctica, produciéndose así una pérdida del sentido del valor del trabajo (Sennett, 2009). De este modo, se entiende que la práctica sería una actividad esencial en el diseño, que no debe limitarse únicamente a producir una imagen mental. Por otro lado, Sennett (2009) afirma que “pensar como un artesano no es solo una actitud mental, sino que también tiene una importante dimensión social” (p. 13).

Cabe destacar además que Sennett menciona en varias ocasiones en *El artesano* a los programadores de Linux y del *software* de código abierto como ejemplos de buenos artesanos.

El desarrollo del *software* de código abierto está muy ligado a la cultura *maker* y la fabricación digital, ya sea por basarse en sus valores como por el hacer uso de herramientas open-source o fabricar objetos de manera “abierta”. Sus valores se podrían resumir en: fabricar de forma abierta, colaborativa y distribuida (local).

Los Fab Labs son un buen ejemplo de espacios colaborativos provistos de recursos de fabricación digital fuertemente vinculados a la filosofía del código abierto. Estos espacios promueven la fabricación distribuida (fabricación para

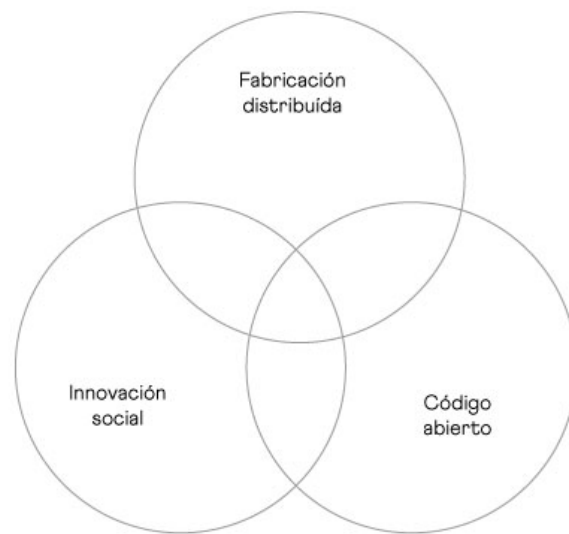


Figura 4.1. Esquema fabricación distribuida, innovación social y código abierto

Figura 4.2. Esquema fabricación distribuida, innovación social, cultura maker y código abierto

#### 4.6. Inteligencias colmena y fenómenos colaborativos

Parte de la vinculación de los Fab Labs con la filosofía del código abierto y del software libre reside en el carácter colaborativo de ambos y el sentido de creación de comunidad, de manera que se comparte el conocimiento, llegando así a mejores soluciones y resultados.

La inteligencia colectiva se da cuando se produce una colaboración entre diversos individuos. En la cultura digital este concepto se denomina inteligencia colaborativa. Para que se dé este fenómeno, varios individuos actúan de manera autónoma, pero participan en una red para crear algo o solucionar algo. Este fenómeno se da en el software libre y la web 2.0 (donde los usuarios visitan sitios web, interactúan y son además creadores de contenido). En estos dos casos lo que se da a lugar es una forma de trabajo colaborativo.

Se considera a Richard M. Stallman fundador del movimiento del software libre. Es también padre de la licencia de propiedad intelectual Licencia Pública General o GPL. Stallman entró en el laboratorio del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) donde se dedicaba junto con otros colaboradores a programar y escribir código. Allí, el software se compartía y se venía haciendo desde hace años (Stallman, 2004), dándose a lugar una cooperación constructiva. Así fue hasta que llegó la privatización del software al mismo laboratorio y Stallman vio que las cosas dejaban de funcionar y que no se podían llevar a cabo cambios y mejoras. Ocurrido esto, abandonó el laboratorio con la intención de seguir trabajando bajo los principios de colaboración que se habían dado a su llegada al MIT para ayudar a crear nuevos espacios donde programadores pudieran seguir desarrollando sin ser destruidos por el capitalismo (Peirano, 2019). Y así surgió el movimiento del software libre. Stallman quería desarrollar su propio sistema operativo libre, donde cualquiera pudiera usar y modificar su código, pero así mismo quería protegerlo de las garras del capitalismo para evitar que acabara privatizándose debido a su carácter abierto. Para protegerlo creó la Licencia Pública General, una licencia que permitiera convertir el software libre en cualquier cosa menos en algo que no fuera software libre, es decir, que sólo se impidiera una cosa: cambiar la licencia y cerrar el acceso al código. (Peirano, 2019, p. 171).

Stallman proponía una economía basada en la protección del bien común (Peirano, 2019). Según define Elinor Ostrom (2000) los bienes comunes (o también denominados recursos de uso común) son los recursos ya sean naturales o hechos por humanos, ya sean materiales o sistemas, en los cuales su uso por una persona disminuye su uso por otros, pero que a al mismo tiempo no excluye a usuarios. Estos tipos de recursos, que son limitados, deben ser protegidos para evitar su agotamiento o deterioro debido a sobreexplotación o abuso, y así poder permitir su uso prolongado y continuado.

El software libre tenía sobre todo un propósito ético, así que debía permitir la libertad del usuario para poder usar, mejorar y modificar. Más adelante, a partir de la idea del software libre surge el modelo del código abierto, en el

que también se da un acceso al código fuente y una colaboración abierta, pero pone el foco en sus beneficios prácticos y abandona esa actitud “activista” del software libre. Para muchos, el *free software* (software libre) hacía referencia a algo que se adquiere de forma gratuita, aunque en su origen el término *free* hiciera referencia a “libre” y no a “gratis”. El software de código abierto se centraba en la idea de “oportunidad” y no en la de “libertad”. A partir de aquí surgieron un montón de licencias alternativas *open source*.

La forma en que personas se dedican a escribir líneas de código de software libre o de código abierto para modificarlo, mejorarlo y adaptarlo constituye una forma de inteligencia colectiva. En el ensayo *La catedral y el bazar*, Eric S. Raymond (1997) analiza dos modelos de producción de software: uno, la catedral, un modelo vertical con normas impuestas desde arriba, y otro más horizontal, el bazar, donde hay un bullicio constante y que, aunque pueda parecer más caótico, es un sistema estable sostenido por el trabajo comunitario, como ocurría en Linux, que funcionaba bien. De este modo, Raymond (1997) concluye que este modelo de conocimiento colectivo genera mejores resultados que el conocimiento generado por propietarios según el modelo catedral.

En resumidas cuentas, vemos que el concepto del “procomún” o “bien común” (los bienes compartidos o recursos, gestionados por comunidades activas) adquiere mayor repercusión gracias a las aportaciones de Elinor Ostrom y al movimiento del software libre. Esta forma de pensamiento implica modelos cooperativos de comunidad. Podemos observar la proliferación de escenarios basados en estos modelos en la actualidad, como son la economía colaborativa y el cooperativismo de plataforma.

#### **4.7. Economía colaborativa y plataformas cooperativas**

Una definición precisa de lo que es la economía colaborativa no se ha dado todavía, aunque es posible ofrecer varias descripciones de este concepto. Los nuevos modos de consumo asociados a este término han ido expandiéndose rápidamente en los últimos años gracias al auge de las plataformas digitales sobre las que frecuentemente se sustentan estos intercambios de bienes y servicios de igual a igual (Hamari, Sjöklint, Ukkonen, 2016), y de ahí que a se le denomine también economía de intercambio. Por otro lado, Taeihagh (2017) define a la economía colaborativa como aquella actividad económica que involucra transacciones en línea. Se observa que la economía colaborativa tiene varias vertientes. Una es más capitalista y basa su mercado en el intercambio o préstamo de servicios o productos en línea donde lo que interesa es el uso en lugar de la posesión. Otra similar, establece un triángulo entre productores independientes, consumidores y una plataforma que gestiona, fija los tipos de productos y precios y obtiene sus comisiones. Por último, una vertiente que se dirige más hacia la economía social y solidaria promueve la creación de redes y comunidades entre personas para que se produzca el intercambio.

Las plataformas digitales juegan un rol importante para el desarrollo de estas

economías de intercambio y de modelos de gestión comunitaria basados en el procomún o recursos de uso común.

En el marco de la innovación social, se suele hablar de “plataforma cooperativa” junto con “economía colaborativa” y “consumo colaborativo”, ya que se entiende que estos modelos de consumo atienden principalmente a las necesidades sociales y que la innovación social trabaja en la búsqueda de soluciones y propuesta de alternativas para el cambio social. Una plataforma cooperativa utiliza una plataforma digital para facilitar la venta o intercambio y es gestionada democráticamente por quienes las utilizan, es decir, su estructura es cooperativa independientemente del modelo de plataforma digital. Cabe mencionar algunos ejemplos como [fairbnb.coop](http://fairbnb.coop) y [frenalacurva.net](http://frenalacurva.net).

## 5. La propuesta

Como se ha visto con anterioridad, internet es un entorno idóneo para que surja el trabajo colaborativo y las plataformas que permiten compartir conocimiento son numerosas. De esta manera, muchas comunidades han encontrado en la web 2.0 un espacio donde crecer libremente, y no es excepción en el caso de las comunidades con espíritu artesanal. A la multiplicación de estas últimas, han contribuido las tecnologías de fabricación digital que son ahora accesibles a escala personal. Sin embargo, aunque de un vistazo pueda parecer que estas comunidades “hacedoras” o *makers* solo atañen al uso de herramientas digitales de fabricación, el espíritu artesanal propio de estas comunidades ocurre en un amplio abanico de disciplinas (desde el textil, la comida, la cosmética y el mobiliario, hasta la electrónica, la música, el hardware, la robótica y más). Encontramos en internet, por citar algunos ejemplos, tutoriales sobre: cómo fabricar tu propio yogur, cómo fabricar mobiliario con materiales en desuso, cómo montar tu propia impresora 3D, cómo arreglar unos vaqueros o cómo transformar una camiseta vieja en una bolsa. Las ideas son infinitas.

En el caso del textil encontramos mayoritariamente proyectos que prescinden del uso de herramientas digitales, aunque, cada vez más, se emplean estas últimas para realizar acciones como cortar, coser, estampar y tejer. Un buen ejemplo sería el uso de las cortadoras láser para cortar tela siguiendo patrones hechos digitalmente.

En internet podemos encontrar una extensa comunidad de “DIYers” y cientos de tutoriales dedicados a la transformación textil y la customización de ropa. Youtube suele ser la plataforma favorita entre quienes prefieren compartir sus proyectos en formato vídeo, y los blogs personales para quienes presentan sus proyectos con texto e imágenes. La red social Pinterest también parece uno de los entornos ideales para la búsqueda y organización de este tipo de contenidos ya que permite la creación de “moodboards” que facilitan la inspiración.

Otro aspecto clave de las comunidades de *makers* es la capacidad de



trabajo colaborativo. La persona que antes trabajaba sola en su taller ahora se conecta con otras personas que hacen lo mismo y se unen para trabajar juntas. De ahí también que hayan surgido los *makerspace*, espacios físicos donde reunirse para trabajar en proyectos, compartir conocimientos y crear redes entre las personas.

Por otro lado, aunque las razones que llevan al surgimiento de estos movimientos pueden ser variadas, se puede deducir que muchos surgen como reacción a problemas relacionados con el consumo, y adoptan posturas anticapitalistas. A veces puede ser simplemente por querer ahorrar dinero o por el simple deseo de crear ante la satisfacción que genera el poder hacerlo uno mismo de manera independiente.

Si lo que se busca en este caso es cambiar la manera en que producimos y consumimos el textil (como forma de enfrentarnos a los problemas que acarrea la industria textil), apoyarnos en estas comunidades ya existentes, en sus valores, en el tipo de actividades que llevan a cabo y en las relaciones que generan entre individuos, puede ser un buen punto de partida para imaginar soluciones. De este modo, una comunidad de “hacedores” del textil que promueva prácticas más sostenibles como puede ser la recuperación textil, estaría desafiando la industria de la moda y los modos de consumo asociados a ella.

Aunque menos numerosos, ya se han dado casos de laboratorios (abiertos) para trabajar en torno al textil.

Es importante señalar que el ámbito del textil es muy rico y en él encontramos muchas cosas. Por un lado, existe una sabiduría popular heredada que viene sobre todo de las labores que llevaban a cabo las mujeres de generaciones anteriores (coser, bordar, remendar y un largo etcétera), aunque esta se haya ido perdiendo cada vez más. También existe otra sabiduría popular heredada más específica de cada región o zona (patrimonio cultural). Por otro lado, hoy en día existen métodos de fabricación digital más o menos accesibles a escala personal para transformar el textil. También se están reivindicando las técnicas tradicionales como forma de arte textil, convirtiéndolas así en poderosas herramientas para crear narrativas feministas (el bordado, el *patchwork* o almazuela, etc.)

En este trabajo se ha procurado abordar la propuesta desde la vertiente del diseño para la innovación social mediante la creación de comunidades (concretamente en este caso de comunidades de intereses). De tal forma, la generación de una comunidad entorno a un interés se basa en el hecho de que se puedan compartir y diseminar nuevos saberes-haceres.

Teniendo todo esto en cuenta, se ha imaginado la creación de un movimiento o iniciativa que:

- Buscaría crear una comunidad sobre la recuperación textil
- Generaría contenido de manera colaborativa

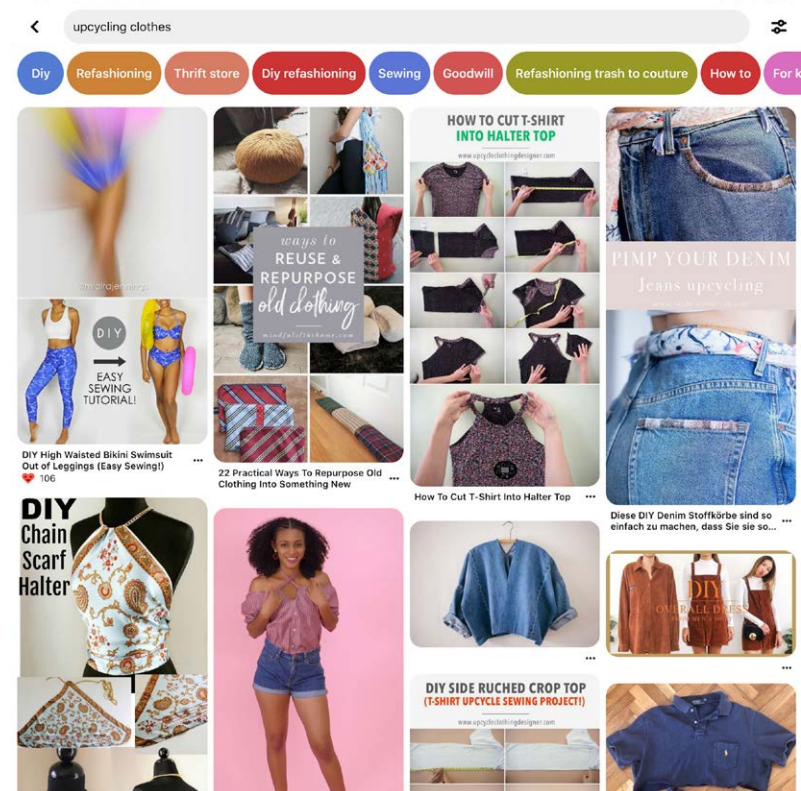
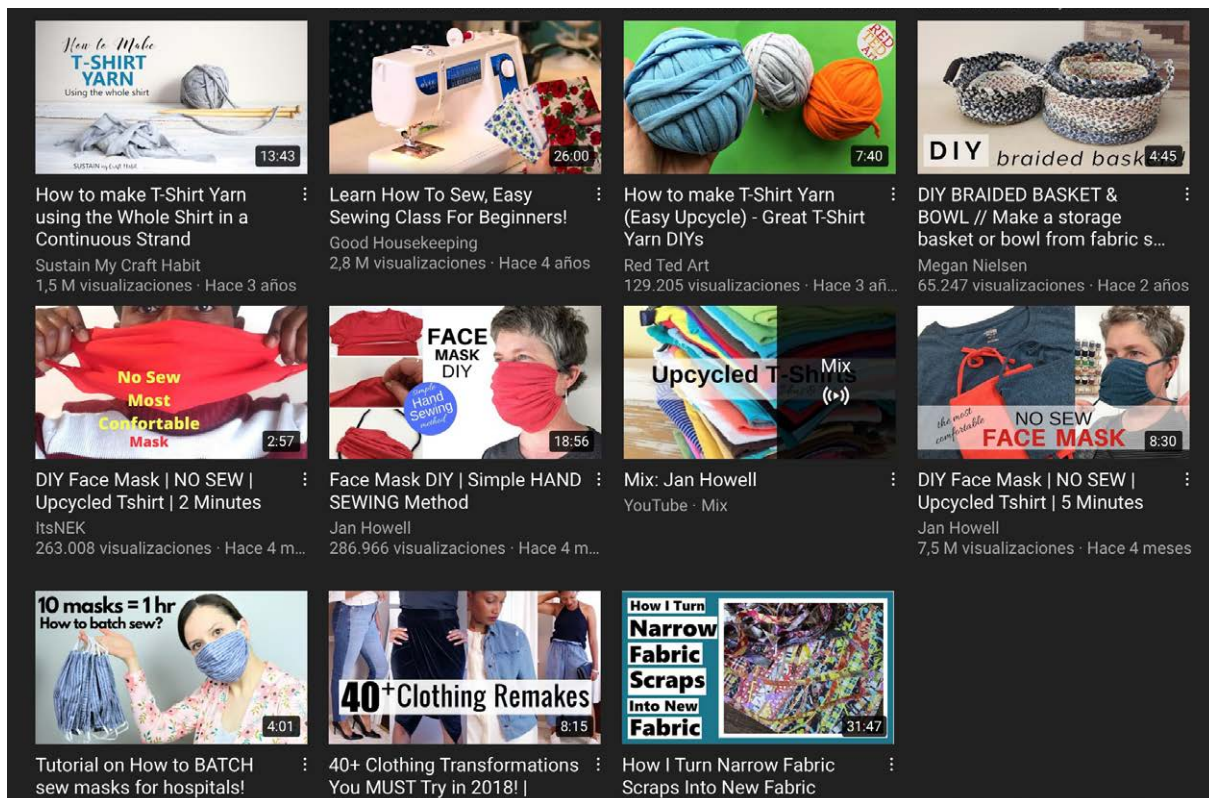


Figura 5.1. Videotutoriales en Youtube

Figura 5.2. Tutoriales e ideas en Pinterest reutilizando ropa vieja

- Buscaría llegar a tener un impacto en las comunidades locales

El método diseñado para poder llegar a algo semejante se ha basado en la selección y análisis de casos de estudio y en la obtención de testimonios mediante entrevistas a personas involucradas en iniciativas análogas.

## 6. Casos de estudio

Paralelamente a la investigación bibliográfica, se han llevado a cabo otras tácticas de búsqueda basadas en el análisis de proyectos e iniciativas reales en funcionamiento. Primeramente, se realizaron una serie de entrevistas sin estructura a personas con experiencia en varias de las áreas de interés y, posteriormente, se analizaron casos más concretos desde fuentes no bibliográficas.

### 6.1. Realización de entrevistas

Al comienzo de la investigación se buscaron a personas que trabajaran en ámbitos de interés para la propuesta: el textil, el reciclaje creativo, la economía solidaria... El objetivo de estas entrevistas fue conocer la visión de personas con experiencia en estos ámbitos y descubrir aquellas cosas que se están llevando a la práctica en esas áreas. De este modo, se pretendían obtener ideas y mejores acercamientos a esos temas para el desarrollo de la propuesta. Se realizaron en total tres entrevistas, las cuales forman parte de los casos de estudio.

La primera entrevista llevada a cabo se realizó con una de las diseñadoras que forman parte de **Recreando Estudio Creativo**, un estudio de diseño multidisciplinar que forma parte de la red de economía social y solidaria y que realiza proyectos en distintas áreas (diseño de espacios, diseño gráfico, campañas de sensibilización, gestión de eventos y talleres, etc.) poniendo el foco en las personas y el cuidado del entorno. Aunque no trabajan en el ámbito textil exclusivamente, es destacable el uso frecuente que hacen de diversos materiales recuperados para transformarlos desde el empleo de la creatividad.

Durante la entrevista la diseñadora explicó en primer lugar cómo fue el surgimiento de la empresa y cuál es su funcionamiento, así como los valores en los que se funda. En segundo lugar, habló de proyectos llevados a cabo basados en la reutilización de materiales y de cómo junto con otros colectivos crean redes para llevar a cabo actividades para la creación comunitaria en entornos públicos.

Esta entrevista dio las claves para entender otras formas de diseñar más conectadas e involucradas con el entorno y las comunidades locales.

La segunda entrevista se realizó con una de las integrantes de **AltrapoLab**, una cooperativa de iniciativa social que trabaja en torno al reciclaje y

reutilización textil desde un enfoque creativo. La cooperativa realiza tanto diseños como cursos, talleres y actividades dirigidas a la formación y a la sensibilización respecto a la problemática de la industria textil de forma que lleve a la generación de alternativas.

El colectivo surge cuando se produce el 15M. Su propósito inicial fue recolectar ropa en desuso y ver las condiciones en las que llegaban estas prendas, así como obtener información de las etiquetas que indican la deslocalización del origen de los materiales y analizar sus impactos. A partir de esto se planteó informar y sensibilizar, pero sobre todo proponer alternativas. La idea era evitar generar un sentimiento de culpa informando sobre el resto de las acciones que se pueden hacer alternativamente. Su metodología llevada a cabo para esto se basa en la participación colectiva de la gente para generar espíritu crítico a través de la creación de dinámicas y espacios de reflexión. Se trata de combinar información que llegue a la gente sobre lo que está ocurriendo con un componente práctico sobre hábitos de consumo o formaciones más largas.

Durante la entrevista surgieron temas sobre los que la diseñadora ofreció su visión:

A nivel de difusión y divulgación, ésta es escasa (sobre todo en lengua española) y existe poca imagen ligada a la costura. Por ejemplo, el uso de la ilustración resultaría interesante para transmitir y difundir. A nivel nacional existen campañas e informes, pero no son para una amplia divulgación. Igualmente, se detecta una falta de inmersión en estos temas en centros escolares desde la educación transversal.

También se habló acerca de las dos guías sobre las que la cooperativa se encontraba trabajando, una de costura básica y otra de moda sostenible, y de abordó el tema de la forma en que los conocimientos prácticos sobre técnicas costura creativa pueden transmitirse de manera gráfica a nivel de instrucciones y guías.

La tercera entrevista difirió de las dos últimas y se realizó al director del **Museo Etnográfico de Castilla y León**, quien se dedica a difundir sobre cultura material y patrimonio.

Dentro de todas las riquezas de patrimonios, el de la indumentaria está muy representado. Se conservan indumentarias populares principalmente. Actualmente se está planteando reinventar los museos para dejar atrás esa visión melancólica que arrastran o de representación de culturas colonizadas. “La gente se está dando cuenta de que una lavadora de los años 50 es una joya porque nos dice muchas cosas y nos permite articular discursos actuales”. Poco a poco, va también a entrar en la exposición indumentaria del siglo XX. El museo a su vez realiza jornadas y charlas junto con asociaciones: talleres de bordado, talleres de recuperación o reparación, etc. con el objetivo de enseñar a salvaguardar aquello que se tiene y saber identificar.

Posteriormente y fuera de lo previsto, se mantuvo una charla informal

con una persona del **colectivo de arte textil Mottanai**, residente dentro del centro cultural comunitario Harinera ZGZ. Durante el encuentro se habló de recuperación textil, de la técnica del bordado y de como ésta se ha convertido en una herramienta para establecer diálogos feministas.

## 6.2. Plataformas digitales

Cada uno de los casos de estudio descritos en este apartado presenta al menos dos de los siguientes criterios:

- Es una innovación social
- Es una forma de economía colaborativa
- Actúa en comunidades locales
- Está vinculado a la cultura maker y la ética del DIY.
- Se basa en la idea de los bienes comunes o procomún
- Procomún/bienes comunes
- Emplea tecnologías de código abierto
- Se trata de una inteligencia colectiva
- Se gestiona a través de una plataforma digital colaborativa

Todos los casos tienen en común que se apoyan de algún modo en una plataforma digital para su funcionamiento.

De cada caso, se han tomado como relevantes unos aspectos u otros y se han hecho lecturas diferentes.

En el esquema (Figura 6.1) se muestra de un vistazo y de manera aproximada en qué áreas (innovación social, open-source, cultura *maker* y DIY e inteligencias colectivas) se encuentran a grandes rasgos cada caso analizado.

Un buen ejemplo de iniciativa de innovación social gestionada desde una plataforma web de trabajo colaborativo es **Frena la curva**. Ésta surgió para llamar a la cooperación de la ciudadanía para responder a la pandemia del Covid-19. La plataforma ([frenalacurva.net](http://frenalacurva.net)), a través de un mapa de geolocalización, pone en contacto a las personas que ofrecen ayuda con las que la necesitan dentro de comunidades locales. En el mapa se distribuyen las diferentes chinchetas de colores según se halle en dicho punto una “necesidad propia”, una “necesidad con intermediación”, un “ofrecimiento” o un “servicio público disponible”. La iniciativa en seguida adquirió alcance nacional y fue replicada en muchos otros países. Participan voluntarios, emprendedores, activistas, organizaciones sociales, *makers* y laboratorios de

innovación pública y abierta para colaborar y ofrecer su ayuda. Por otro lado, ofrece un espacio (foro) de recopilación de iniciativas ciudadanas para los tiempos de pandemia en el que cualquiera que desee ayudar puede colaborar aportando información útil. La plataforma sirve también para anunciar otras actividades llevadas a cabo como la generación de laboratorios ciudadanos para la experimentación, la colaboración y la innovación.

En este caso se evidencia la innovación social a través del uso de las inteligencias colectivas (espacio en la plataforma para compartir soluciones) junto con el poder de impactar positivamente en las diferentes comunidades locales ante el desafío que supone un nuevo problema global (la crisis del Covid-19).

**Fairbnb.coop** es otra innovación social en forma apoyada en una plataforma digital que propone ser una alternativa más justa a las plataformas comerciales de búsqueda y alquiler de alojamiento para hacer frente al problema del turismo masivo. Bajo una ética de turismo sostenible, hace de intermediaria entre anfitriones y huéspedes, promueve y financia iniciativas y proyectos locales. Un pequeño porcentaje de lo que paga un huésped a su anfitrión va destinado a financiar los proyectos de las comunidades (en los cuales el anfitrión participa) y al mantenimiento de la plataforma. Su filosofía se basa en minimizar el impacto negativo que puede tener el turismo dentro de las comunidades locales, priorizando así a las personas sobre el capital. La plataforma dispone además de una herramienta para calcular el impacto del turismo en los destinos de viaje.

Aquí se evidencia un caso de economía colaborativa y de cooperativismo de plataforma, desarrollado hacia una economía social y solidaria (favoreciendo a las personas frente al capital).

**La colmena que dice sí** es una empresa de economía colaborativa que también, a través de una plataforma web, comercializa productos, generalmente alimentarios, de la manera más directa posible, evitando intermediarios: de agricultores, productores, artesanos, etc. a consumidores. La empresa pone a disposición la plataforma web, donde se efectúan los pedidos y los pagos. Para que se pueda producir este intercambio, una persona encargada de gestionar una de las “colmenas” en un lugar organiza los encuentros entre productores locales y consumidores. Cualquiera que lo desee puede abrir una “colmena” en su ciudad y gestionarla. Un pequeño porcentaje de las ventas está destinado a esta persona encargada y otro a la empresa que pone a disposición la plataforma. La filosofía de La colmena que dice sí es evitar que existan intermediarios en la medida de lo posible e incentivar la venta local de productos locales, más justos y de mayor calidad.

Es también de un caso de plataforma digital que hace de puente entre consumidores y productores y que genera impacto positivo en las comunidades locales de diversos territorios.

En una línea similar a los dos ejemplos anteriores se sitúa **CoderDojo**, una comunidad de clubes de programación dirigidos a jóvenes. La comunidad se

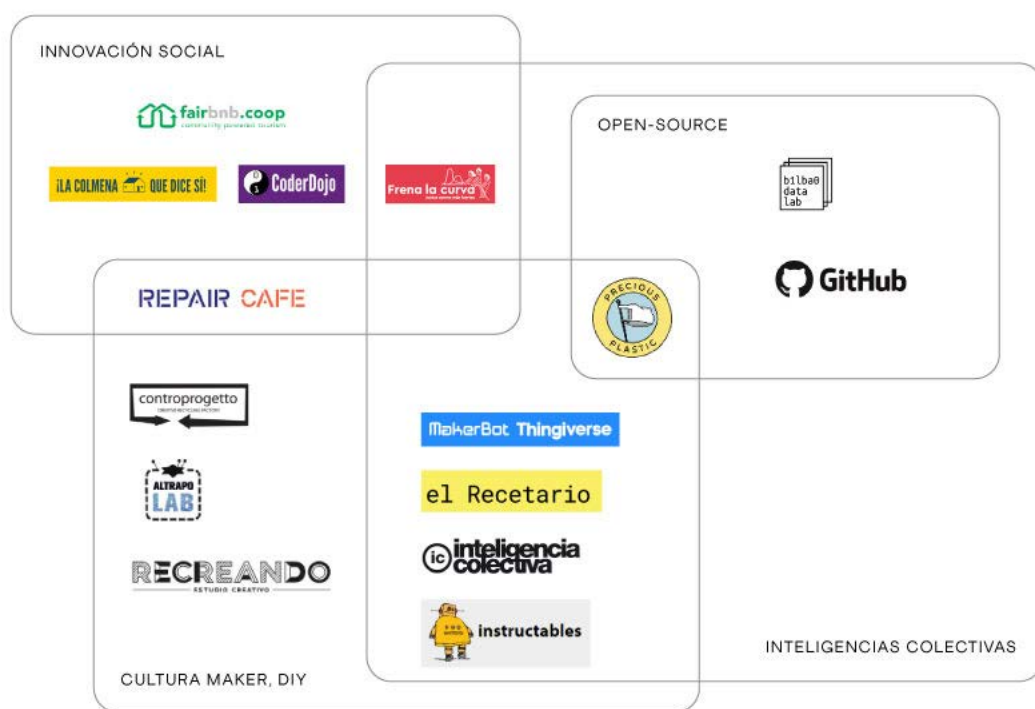


Figura 6.1. Casos de estudio

sostiene principalmente a través del voluntariado (personas que se ofrecen voluntarias para llevar a cabo talleres de programación para niños y jóvenes). La idea no es tampoco situar los “Dojos” en lugares estratégicos, sino que pueden surgir allá donde un grupo de personas esté dispuesta a organizar el Dojo. El impacto que pretende generar este movimiento es el de que el lenguaje de programación sea accesible para todos, y para conseguirlo, lo mejor es enseñarlo a una temprana edad. Para el funcionamiento del movimiento hay espacios de trabajo colaborativo en línea.

**Precious Plastic** es un caso más relacionado con la fabricación distribuida, el código abierto y el DIY. Se trata de un proyecto de hardware de código abierto y digital commons para la creación de pequeños talleres que permita a cualquiera convertirse en un “artesano del plástico” partiendo de la recogida de residuos plásticos y reciclándolos para su transformación en otros productos útiles (todo ello a pequeña escala). Los procesos para la construcción de las máquinas y del taller, así como ideas e indicaciones, por ejemplo, para gestionar una red Precious Plastic local, se encuentran a disposición de todo el mundo en una plataforma digital ([preciousplastic.com](http://preciousplastic.com)), que es sostenida por una gran comunidad global que fue creándose poco a poco desde su lanzamiento. La iniciativa (el taller de reciclaje) se ha ido replicando en diversas partes del mundo, y las mejoras e ideas que surgen en cualquier parte se comparten con el resto desde la plataforma digital.

La plataforma digital tiene una estética muy llamativa, así como los productos resultados del reciclaje de plástico, que resultan muy característicos por su aspecto parecido al del “mármol”. En la plataforma se muestra todo esto a través de imágenes y vídeos que también sirven para documentar los procesos de construcción del hardware, entre otras cosas. También hay a disposición una serie de *business tools* (herramientas para la creación de tu propio negocio de reciclaje de plástico), un bazar con productos y piezas a la venta, y una *community platform* (plataforma comunitaria) que sirve para compartir paso a paso guías para construir máquinas o crear productos.

Aunque pueda parecer que el mantenimiento de la plataforma y de la comunidad se hace de forma totalmente comunitaria, el desarrollo de la mayor parte del conocimiento compartido está centralizado. Las personas pueden colaborar desde otras partes del mundo aportando ideas y pueden apoyar el proyecto, por ejemplo, ayudando a mejorar el código de la plataforma comunitaria, pero la generación del hardware que luego se pone a disposición de todo el mundo está centralizada en una sede.

Este caso es un ejemplo muy potente de comunidad global virtual en la que se comparte todo el conocimiento y la creatividad sobre lo que se puede hacer reciclando plástico desde la perspectiva del DIY, la fabricación distribuida y la ética del código abierto. De este ejemplo nos hemos servido a nivel conceptual y a nivel de funcionalidades prácticas de muchos de sus aspectos para la creación de la plataforma sobre el textil.

Otro caso semejante pero más centrado en compartir proyectos DIY (Hazlo tú mismo) es **Instructables**. La forma de compartir estos proyectos se basa



en el *step-by-step* o paso a paso, de manera que se muestra el proceso, normalmente a través de imágenes y texto combinados, para fabricar algo. Originalmente surgió para compartir cómo hacer aparatos electrónicos o mecánicos para solucionar problemas en el ámbito del hogar, pero finalmente se amplió el tipo de contenido y aparecen desde recetas de cocina hasta proyectos de costura. La forma en la que la comunidad aporta ideas o abre debates se realiza a través de un foro. Otros casos muy parecidos son [Inteligenciacolectivas.org](http://Inteligenciacolectivas.org) y [El Recetario](http://ElRecetario.com), ambas plataformas para compartir proyectos DIY. **Inteligenciascolectivas.org** se centra más en la recopilación de proyectos sobre espacios públicos, zonas, barrios o vecindades, mostrando así una sabiduría popular heredada de cada lugar, mientras que, **El Recetario**, se especializa en la autoconstrucción de mobiliario a partir de la reutilización de materiales. En ambos casos la parte de inteligencia colectiva se limita a que uno pueda publicar proyectos en la plataforma para compartir el proceso con los demás, pero no existe un espacio de debate como un foro. Thingiverse es otra plataforma también basada en el DIY pero alberga en este caso diseños digitales abiertos, compartidos por los usuarios para su realización posterior por parte de quien lo desee, principalmente en impresoras 3D o cortadoras láser, entre otras tecnologías de hardware abierto.

**GitHub** es otra plataforma colaborativa en el ámbito de la creación de código fuente y software (programas informáticos). Está muy vinculada a la esencia del trabajo colaborativo propio del movimiento del software libre. GitHub permite crear wikis para cada proyecto y es además un repositorio que puede almacenar los archivos del proyecto. GitHub permite trabajar de manera colaborativa y funciona como una inmensa red social. Las funcionalidades de esta plataforma son inmensas. El código almacenado es normalmente de acceso público. Éste es seguramente el ejemplo más significativo de una plataforma con gran potencial para el trabajo colaborativo y la generación de wikis

**Repair Café** es otra comunidad que promueve encuentros regulares en lugares como cafeterías para reparar todo tipo de objetos y útiles. El objetivo que tiene es fomentar la reparación mediante el aprendizaje para evitar el desperdicio y asimismo fomentar la cohesión social. La plataforma web sirve principalmente como página de recursos e información sobre cómo organizar un Repair Café en grupos locales. Como en el caso de CoderDojo, la iniciativa se basa en el trabajo voluntario, aunque se sobreentiende que por el hecho de fomentar el contacto social todas las partes (tanto los que enseñan a reparar como los que aprenden) obtienen algún tipo de beneficio. Este caso también se enmarcaría en la filosofía *maker* y del DIY (reparación frente al desperdicio de objetos en mal estado).

Más centrados en el tema de la industria de la moda encontramos el movimiento global **Fashion Revolution** que, a través de su plataforma digital, pone a disposición recursos descargables para ciudadanos, empresas, organizaciones, educadores, etc. Su objetivo es concienciar sobre el impacto medioambiental y la explotación humana en la industria de la moda, poniendo hincapié en la necesidad de una mayor transparencia en la moda.

Como podemos observar, casi todas las plataformas basan su funcionamiento en que exista cierto nivel de confianza y sentido de la responsabilidad. Ha de existir una voluntad por compartir por parte de los usuarios, que perciben que van a obtener a cambio algo de valor. Muchas veces ese valor es el contacto social, la generación de redes locales, el conocimiento compartido, etc.

Por tanto, se puede comprobar a grandes rasgos que en una parte de los casos el conocimiento compartido se aloja en la misma plataforma digital, mientras que, en la otra parte, las cosas realmente suceden dentro de los grupos locales (sino, se da una combinación de ambos).

Tras el análisis de los casos de estudio, se imaginaron una serie de posibles propuestas:

1. **Plataforma digital** (una inteligencia colectiva, **repositorio**-base de datos abierto, diseños abiertos):
  - b. orientada únicamente a conectar **laboratorios** locales
  - c. conecta **individuos** desde sus casas
  - d. combinación de las dos anteriores
5. **Plataforma digital** (iniciativa): organización de **encuentros-talleres** textiles, bajo los principios del reciclaje (recuperación textil, reparación, etc.)
6. **Plataforma digital**: combinación de las dos anteriores

	Plataforma colaborativa	Innovación social	Comunidades locales	Cultura maker, DIY	Open-source	Wiki	Inteligencia colectiva	Economía colaborativa
Frena la curva	●	●	●				●	
Fairbnb.coop	●	●	●					●
La colmena que dice sí	●	●	●					●
Instructables	●			●			●	
Bilbao data lab	●				●	●	●	
Controprogetto	●			●				●
GitHub	●			●	●	●	●	
Precious Plastic	●		●	●	●		●	
Coder Dojo	●	●	●					
Inteligencia colectiva	●			●	●		●	
El Recetario	●			●	●		●	
Altrapo Lab				●				
Repair Cafe	●	●	●	●				
Thingiverse	●			●	●			
Recreando Estudio				●				
Fashion Revolution	●	●	●					

Figura 6.2. Comparativa de los casos de estudio

## CAPÍTULO III – We Sew

### 7. We Sew: una plataforma comunitaria centrada en el textil

We sew quiere ser una plataforma digital centrada en el reaprovechamiento de materias textiles. Un espacio virtual de encuentro para una comunidad de creadores del textil y un repositorio abierto que albergue diversos proyectos y mucho conocimiento.

Los pilares fundamentales de esta plataforma son los siguientes:

- La **comunidad**: Conectar a creadores para crear comunidad
- El **repositorio**: Recopilar proyectos de acceso libre compartidos por los usuarios
- El **mercadillo virtual**: Intercambiar materiales, productos y herramientas

La plataforma permite compartir, aprender y explorar técnicas y proyectos de recuperación textil, además de conectar con una comunidad de creadores del textil y poder intercambiar bienes.

- **Aprender**: Descubrir a través de tutoriales paso a paso cómo puedes reciclar y reutilizar textil en desuso, reparar prendas o montar tu propio taller de confección.
- **Compartir**: Compartir tu proyecto y tu conocimiento. Enseñar a tu comunidad aquello que sabes hacer, permitiendo que otra persona lo ponga en práctica y contribuir así al intercambio de saberes.
- **Explorar**: Acceder a un montón de contenido abierto y contribuir al crecimiento de la plataforma creando nuevas versiones, modificando, adaptando y combinando otros proyectos. Explorar técnicas artesanales y tradicionales, así como nuevas tecnologías aplicadas al textil.
- **Crear comunidad**: Conectar con otras personas interesadas en la transformación textil alrededor del mundo y encontrar gente cerca de ti con la que colaborar de manera local. Otras comunidades de creadores ya han encontrado un espacio virtual donde crecer juntos, ahora es el turno de que aquellos interesados en el diseño textil encuentren ese lugar gracias a esta plataforma.
- **Intercambiar material físico**: Puedes vender, comprar, donar o intercambiar diseños, materiales (ej.: excedentes de textil) o herramientas (ej.: una máquina de coser que no uses). En este espacio queremos apoyar a creadores independientes, así como darle una nueva vida a aquello que no usas y que pueda ser de utilidad para que otros sigan creando.

Ahora, ¿por qué es importante hacer esto?:

La industria de la moda es la segunda más contaminante después de la petrolífera. Cada día consumimos más ropa y la deseamos sin importar su estado para poder estar a la moda, generando así enormes cantidades de residuos textiles que acaban en su mayoría siendo incinerados o en vertederos. Por si fuera poco, en la producción industrial se contaminan ríos y mares y se desperdician enormes cantidades de agua. Además, por su falta de transparencia, esta industria esconde millones de puestos de trabajo ocupados principalmente por mujeres que trabajan bajo pésimas condiciones laborales en países en vías de desarrollo.

Por todo ello, es importante que nos planteemos cómo podemos cambiar nuestros hábitos de consumo. La ropa dura mucho más de lo que la usamos y no necesitamos cambiarla cada tan poco tiempo. Podemos, además, aprender a darle una nueva vida. Podemos para ello recuperar una sabiduría popular heredada que está cayendo en el olvido. Nuestras abuelas reparaban nuestras prendas cuando no había dinero; hoy podemos aprender a hacer lo mismo para proteger nuestro planeta, con la gran ventaja de que disponemos de muchos más recursos y de innovaciones tecnológicas para ello.

Crear una comunidad donde compartir ideas y conocimiento es esencial para poder generar soluciones y enfrentarnos a estos problemas. Existen ya muchas plataformas y comunidades donde compartir proyectos, pero ninguna se centra exclusivamente en el textil y la moda.

Para poder llevar todo esto a cabo, se seguirá la siguiente estrategia:

La plataforma pondrá a disposición de los usuarios un espacio a modo de repositorio o base de datos libre donde compartir sus proyectos y explorar los del resto de usuarios. Los usuarios podrán acceder desde un ordenador o cualquier dispositivo con acceso a internet a la plataforma, siendo requisito para poder publicar el estar registrado como usuario (requiriéndose únicamente una dirección de correo electrónico y un nombre de usuario).

Para que los proyectos depositados en la plataforma tengan coherencia y resulten entendibles para quien quiera que desee reproducirlos o consultarlos, todos se subirán siguiendo una estructura similar de tutorial “paso a paso”, combinando imágenes del proceso con texto explicativo, enumerando y citando los materiales necesarios, añadiendo videos o fotos del resultado final y adjuntando, si fuera necesario, gráficos explicativos o archivos descargables que puedan ser de utilidad. Para facilitar todo esto al usuario, habrá un apartado donde se explicará cómo hacerlo para que resulte más sencillo y efectivo, aunque la cantidad de información contenida siempre recaerá en el criterio del usuario. Es importante señalar que, un proyecto puede ser tanto la elaboración de un producto como la ejecución de una técnica o un proceso, siempre y cuando tenga relación con el uso del textil o alguna aplicación relacionada.

Otras funciones como la búsqueda por categorías o la creación de colecciones facilitarán la exploración de proyectos dentro del repositorio. Los usuarios podrán crear sus propias colecciones según les interese agrupar

distintos proyectos. Éstas podrán ser de uso privado o público, y a su vez en estas últimas, abiertas o cerradas (permiten a otros usuarios añadir proyectos a dichas colecciones o por el contrario permanecen cerradas y gestionada por un único usuario o varios).

A medida que la plataforma adquiriese popularidad, siendo utilizada por usuarios tanto para compartir proyectos como para consultar otros y la cantidad de contenidos y conocimiento aumentase, la comunidad entorno a esa plataforma iría creciendo. Para favorecer aún más la generación de una comunidad entorno a esta manera de compartir conocimiento sobre el textil, se pondrán a disposición otras herramientas útiles que ya observamos en otras plataformas similares como, por ejemplo: un área de comunicación (foro o espacio de trabajo), un mapa de localización, un apartado de eventos y un listado de laboratorios textiles y talleres.

Por último, para fomentar el reaprovechamiento de textil en desuso o de otros materiales que puedan ser de utilidad, así como incentivar la compra a los pequeños creadores, se pone a disposición de los usuarios un espacio de intercambio donde se muestra aquello que se ofrece mediante imágenes y texto descriptivo. Se deja a elección del usuario la forma de intercambio (compraventa, intercambio por otro producto, donación, etc.) y el medio (envíos o encuentro físico por proximidad geográfica).

Para evaluar la viabilidad de la propuesta en fase previa a su desarrollo, se ha empleado el análisis FODA, representado en un diagrama (Figura 7.1).

## **8. Análisis de los procesos**

A continuación, se detallan los procesos llevados a cabo para la formalización de un prototipo de la plataforma. Es importante tener en cuenta que no se trata de una actividad de diseño web pura y dura, ya que el objetivo principal de este trabajo no es “diseñar una plataforma” sino, lograr, a través del diseño de una plataforma, conectar a personas y propiciar el intercambio de conocimiento. Sí que, para llegar a ello, ha sido necesario pasar por procesos típicos del diseño web, sobre todo de diseño de interfaz y de experiencia de usuario.

### **8.1. Arquitectura de la información**

Cuando diseñamos, sobre todo en diseño web, es importante definir una arquitectura de la información. De esta manera facilitamos la usabilidad y el usuario puede entonces encontrar la información que desea de manera eficaz. Para ello se han utilizado algunas tácticas del diseño centrado en el usuario como el *card sorting* o el prototipado en papel.

*Card sorting* (tarjetas en las que escribimos información sobre el contenido) permite reordenar la información hasta encontrar la manera más adecuada. Se suelen hacer pruebas con usuarios para poder ver de qué manera ellos

	POSITIVO	NEGATIVO
DE ORIGEN PROPIO	<p><b>Fortalezas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Innovación social</li> <li>Open-source</li> <li>Cooperativismo</li> <li>Participación</li> <li>Soluciones novedosas</li> <li>Propuestas innovadoras</li> <li>Creatividad</li> </ul>	<p><b>Debilidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perder la visión comunitaria y participativa</li> <li>Perder de vista ejemplos de cómo lo han hecho otros</li> <li>Uberización</li> <li>Mala gestión interna</li> </ul>
DE ORIGEN EXTERNO	<p><b>Oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creciente tendencia ecologista y anticapitalista, preferente por lo local y lo sostenible</li> <li>Interés creciente por la economía social y solidaria</li> <li>La existencia de comunidades de makers y de DIY</li> <li>La existencia de otras iniciativas y plataformas cooperativas que han resultado exitosas</li> </ul>	<p><b>Amenazas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escasez de recursos y financiamiento</li> <li>Pérdida de interés de los participantes</li> <li>La existencia de otras opciones más rentables no basadas en los mismo principios</li> </ul>

Figura 7.1. Análisis FODA

entienden y jerarquizan la información, a fin de evitar problemas futuros.

Para el diseño de la plataforma se escribieron los posibles contenidos y apartados en tarjetas y a partir de aquí se diseñó a grandes rasgos la estructura de la web. Este método permitió asimismo determinar la prioridad de los contenidos e informaciones.

Se decidió establecer tres pilares fundamentales que sostendrían la plataforma: un espacio-repositorio, un espacio-comunidad y un espacio-mercado. Dentro del apartado “repositorio” encontraríamos páginas y acciones para realizar la búsqueda, la clasificación, la creación y la consulta de proyectos. También páginas de ayuda e indicaciones de uso. Dentro del apartado “comunidad” encontraríamos herramientas para poner en contacto a las personas: un foro o espacio de trabajo colaborativo, un mapa de geolocalización, y otras páginas útiles para anunciar eventos y conocer talleres y laboratorios involucrados.

## 8.2. Prototipado en papel y *wireframing*

Otro método de diseño centrado en el usuario empleado especialmente en el diseño de interfaces es el prototipado en papel o *paper prototyping*. Los prototipos en papel son muy económicos y proporcionan mejores resultados de diseño. Antes de comenzar a realizar prototipos de mayor fidelidad, es importante fabricar pruebas de menor detalle y menor fidelidad, lo cual nos permite concentrarnos en lo que en esta fase de ideación es esencial. De esta manera, las probabilidades de crear a posteriori un mejor diseño aumentan.

Esta táctica es similar al *wireframing*, que sirve para realizar esquemas de la estructura de la página web a modo de guía. Es un método cuya importancia reside en la funcionalidad y no en la estética.

Más adelante se realizaron otros prototipos más detallados mediante la utilización de una rejilla o *grid*, manteniendo la escala de grises y sin aplicar aún colores y estética. El proceso se llevó a cabo a través de la aplicación de diseño y prototipado Figma. Esta versión más elaborada que la de papel serviría para aproximarnos más a una versión más funcional de la plataforma y poder elaborar posteriormente un sistema de diseño o *design system*.

## 8.3. Flujo del usuario

Definir los flujos de usuario es importante para garantizar una mejor experiencia de usuario. Es decir, sirve para determinar cómo navega un usuario dentro de la web y detectar a priori defectos de diseño o diseñar conforme a ese flujo ya establecido.

Para realizar el flujo del usuario se partió de la jerarquía de la información que habíamos definido anteriormente. El esquema se comprende de páginas, acciones y puntos de decisión. Podemos además definir los *User Tasks*



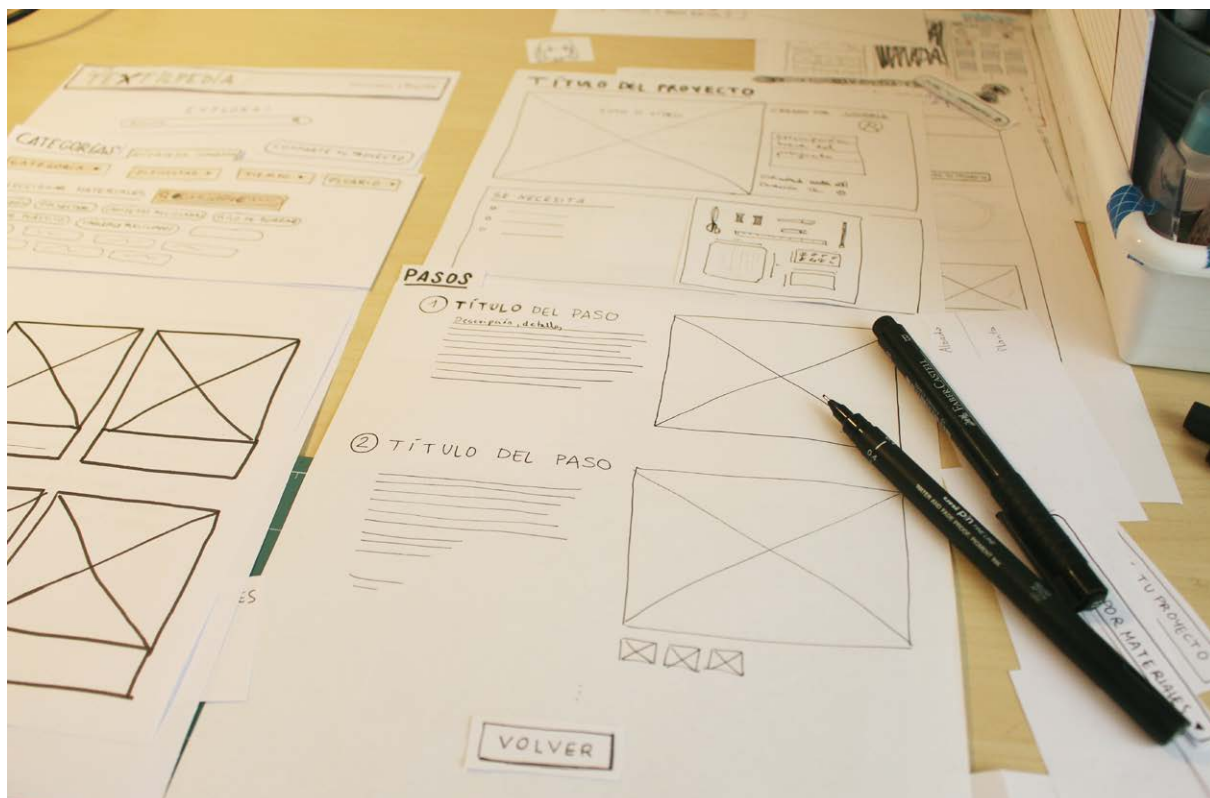


Figura 8.1. Card Sorting

Figura 8.2. Prototipado en papel

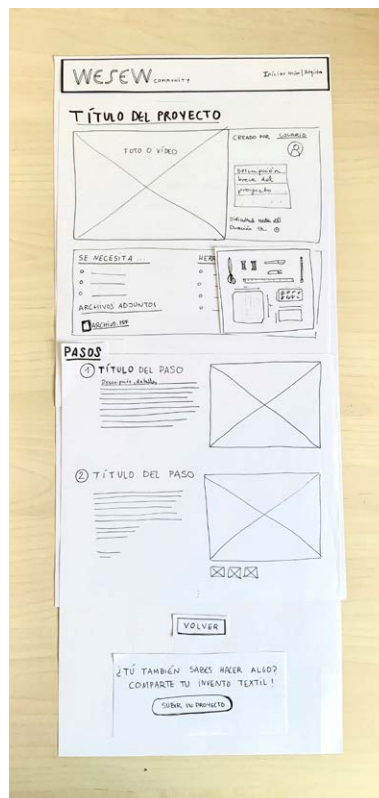
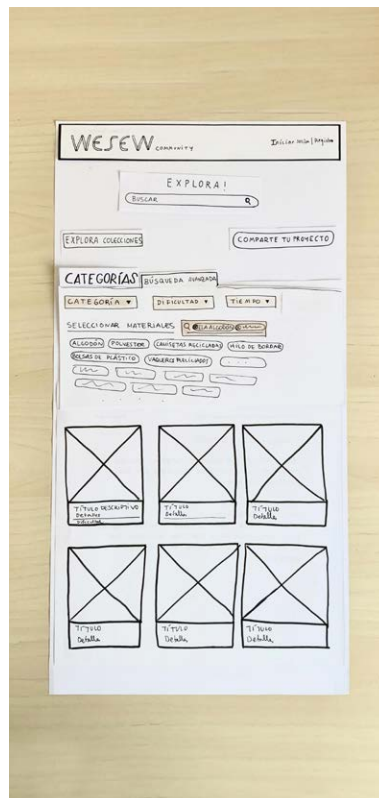
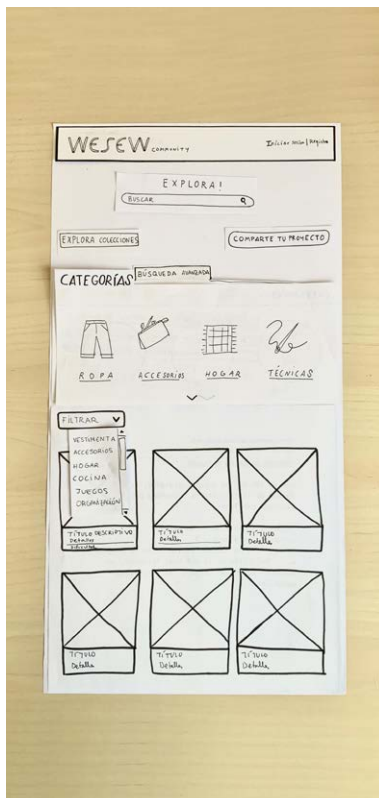


Figura 8.3. Prototipo en papel 1

Figura 8.5. Prototipo en papel 3

Figura 8.4. Prototipo en papel 2

Figura 8.6. Prototipo en papel 4

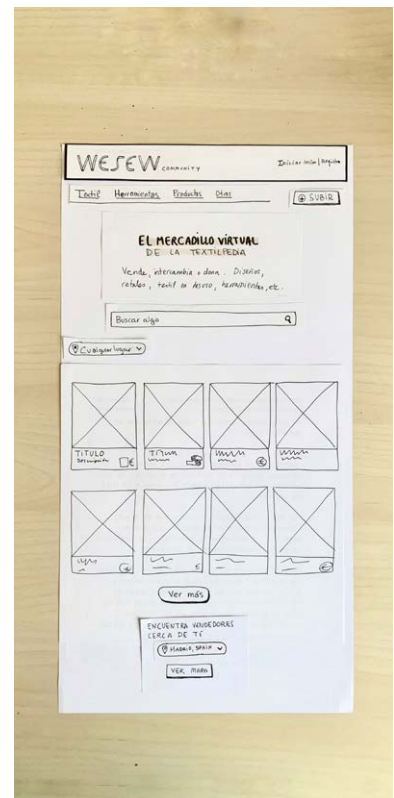
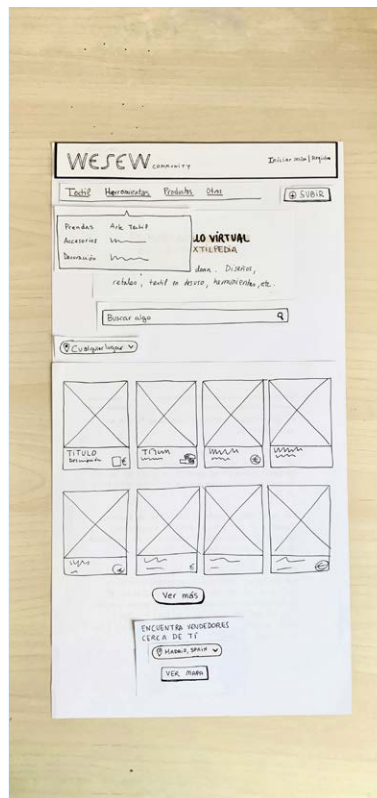


Figura 8.7. Prototipo en papel 5

Figura 8.9. Prototipo en papel 7

Figura 8.8. Prototipo en papel 6

Figura 8.10. Prototipo en papel 8

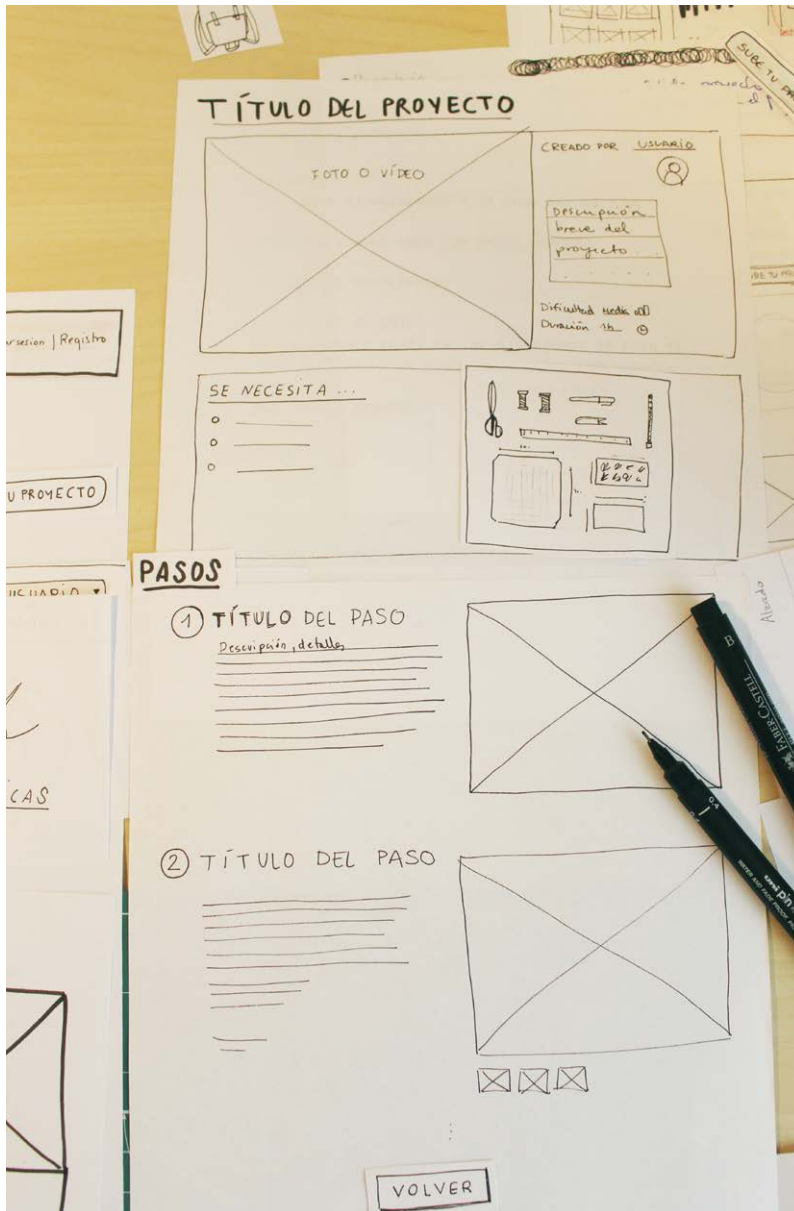


Figura 8.11. Prototipado en papel





(tareas del usuario), es decir, acciones concretas desglosadas en pasos que podría llevar a cabo un usuario dentro de nuestra web para lograr un objetivo. También podemos determinar el flujo de un escenario en concreto o de una persona (nuestro público objetivo).

El diagrama de flujo (Figura 8.13) engloba las páginas esenciales y las acciones, discerniendo entre aquellas que puede hacer un usuario registrado y un usuario que visita la página sin registrarse.

#### **8.4. Identidad visual: creación de un logotipo para la comunidad**

Para dotar de identidad a la plataforma, y a lo que podría ser un “movimiento”, se definió un nombre y un logotipo. En un principio se buscaron nombres que pudieran transmitir algunos de los siguientes conceptos: textil, reciclaje, recuperación, colaboración, comunidad, repositorio, contenido abierto.

Algunos de los nombres ideados fueron los siguientes: Openfabrics, Opentextiles, Textil Abierto, Textilpedia, Upcycling Textiles, WikiTextiles, Common Textiles, Common Fabrics, Our Common Textiles, We Repair, We Sew.

Finalmente se escogió We Sew (que significa “nosotros cosemos” en inglés) por su sencillez y por generar un palíndromo que permitiría jugar con posibilidades creativas en el desarrollo del logo. La partícula “nosotros” hace referencia a la idea de comunidad y colaboración.

El diseño del logotipo también fue un proceso de presentación de ideas y de descarte. Se desarrollaron principalmente tres ideas diferentes: La primera constaba del nombre We Sew en una tipografía sans serif acompañado de una ilustración de una mano sosteniendo unas tijeras. Con esta imagen se pretendía transmitir la idea de ser un “movimiento” o “iniciativa”, ya que muchos movimientos de corte reivindicativo emplean una mano alzada. En este caso hubiera sido como decir “cojamos las tijeras y pongámonos a coser.

La segunda idea consistió en conformar a través de líneas que simulasen tramas de hilos la palabra escrita en una tipografía sans serif. Esta opción se descartó porque perdía legibilidad y no funcionaba como logotipo de pequeño tamaño para ponerlo en la web. La tercera idea se diseñó a mano alzada, simulando una ilustración a tinta para que tuviese un aspecto más análogo y que remitiera más al DIY. El hilo enhebrado en una aguja forma la “S” de WE SEW.

#### **8.5. Aproximación a un prototipo funcional y *Design System***

Mediante la aplicación de diseño Figma, se elaboró un prototipo más detallado y un sistema de diseño. A partir del diseño en blanco y negro en el cual los elementos ya se organizaban respecto a una cuadrícula o retícula (Figura 8.23), se incluyó una paleta de colores y otros elementos gráficos



Figura 8.14. Propuesta para logo

Figura 8.17. Propuesta para logo

Figura 8.20. Propuesta para logo

Figura 8.15. Propuesta para logo

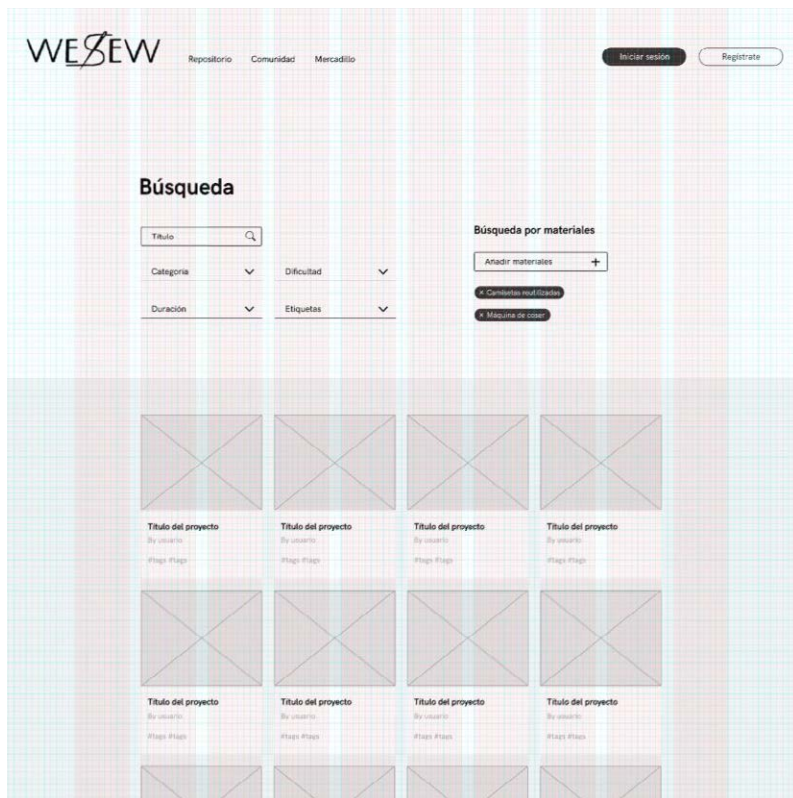
Figura 8.18. Propuesta para logo

Figura 8.21. Propuesta para logo

Figura 8.16. Propuesta para logo

Figura 8.19. Propuesta para logo

Figura 8.22. Propuesta para logo



#### Tipografía

**HK Grotesk Bold 36**

**HK Grotesk Regular 36**

**HK Grotesk Bold 18**

**HK Grotesk Semibold 18**

**HK Grotesk Regular 18**

**HK Grotesk Medium 14**

**HK Grotesk Bold 14**

**HK Grotesk Medium 12**

#### Logos



#### Paleta de colores



Figura 8.23. Disposición de los elementos de una de las páginas de la plataforma mediante columnas y grids

Figura 8.24. Elementos del Design System



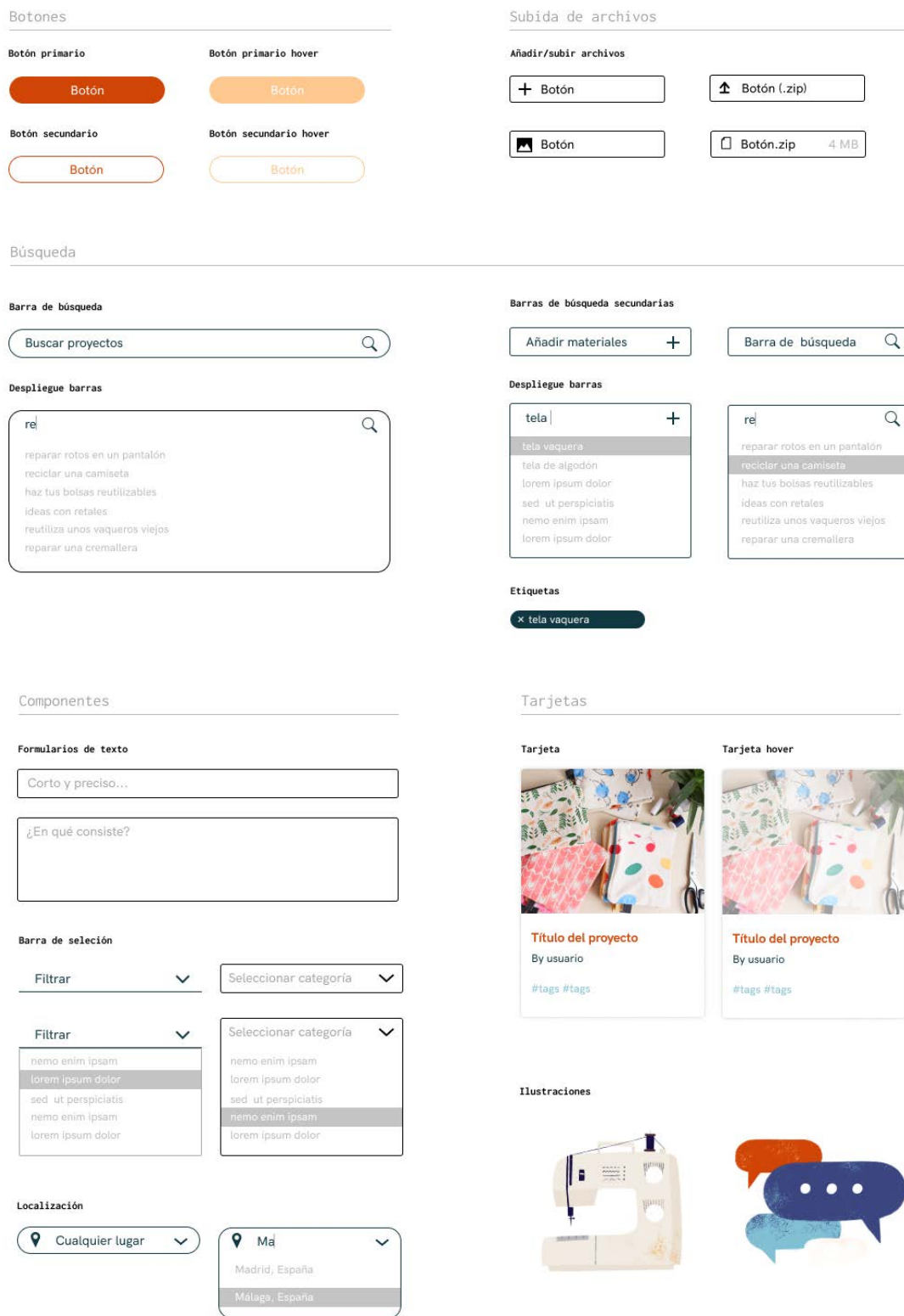


Figura 8.25. Elementos del *Design System*

Figura 8.26. Elementos del *Design System*

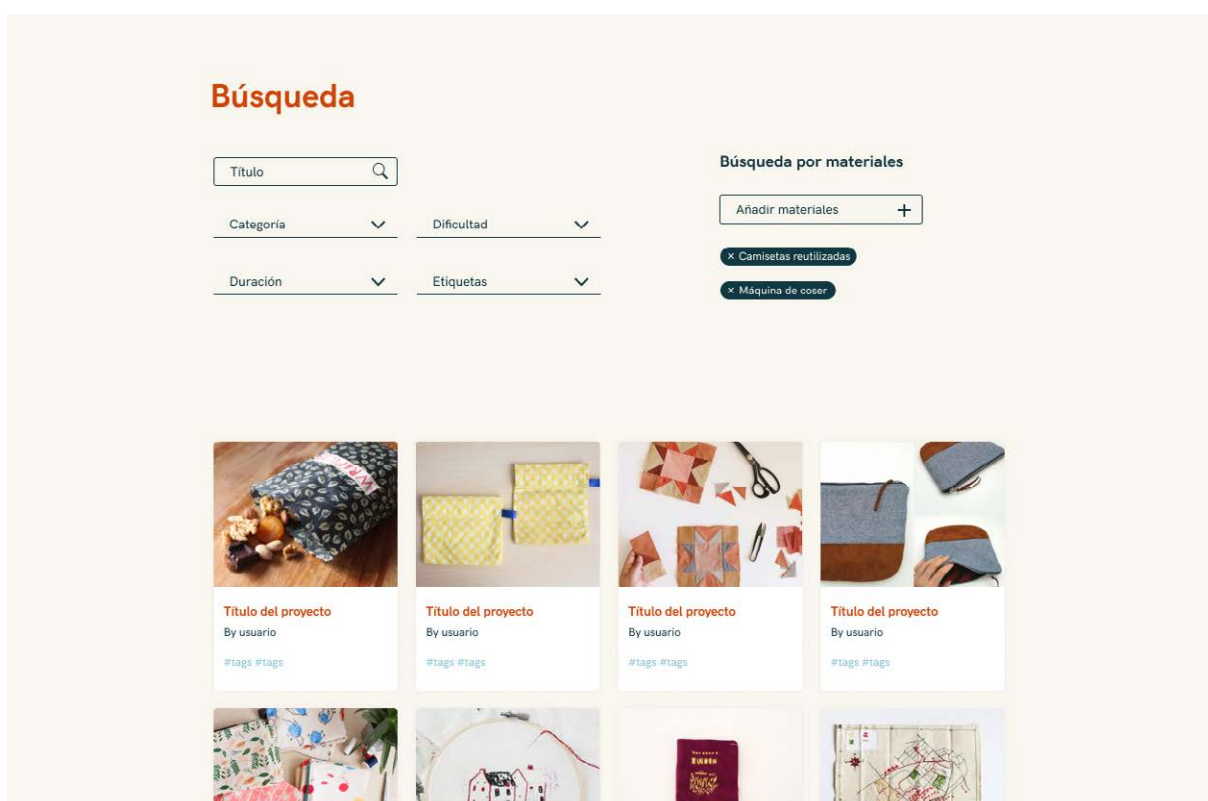


Figura 8.27. Encabezado o header

Figura 8.28. Búsqueda avanzada

## Subir un proyecto

**PRESENTACIÓN**

**Título del proyecto**

**Breve descripción**

**Duración**

**Dificultad**

**Categoría**

**Imagen de portada**

**Etiquetas**

**Sube archivos**

¿Tu proyecto necesita algún tipo de archivo de apoyo o complementario?

Subir archivos (.zip)

**LISTADO DE MATERIALES Y HERRAMIENTAS**

**Material**

Añade materiales necesarios para hacer el proyecto

Añadir materiales

0 Materiales añadidos

**Herramientas**

Añade las herramientas necesarias

Añadir herramientas

0 Máquina de coser

**Subir imagen**

Puedes subir una imagen con todos los pasos y herramientas.

**PASO 1**

**Título del paso**

**Descripción del paso**

**O añade un video**

Añade un video desde Youtube si lo prefieres

**Subir imágenes**

↑

↓

🗑

**PASO 2**

**Título del paso**

**Descripción del paso**

**O añade un video**

Añade un video desde Youtube si lo prefieres

**Subir imágenes**

↑

↓

🗑

+ Añadir un paso

Publicar

Guardar borrador

Cancelar proyecto

[Conoce nuestros principios y criterios](#)

[¿Como subo mi proyecto? Indicaciones](#)

Figura 8.29. Formulario para subir un proyecto

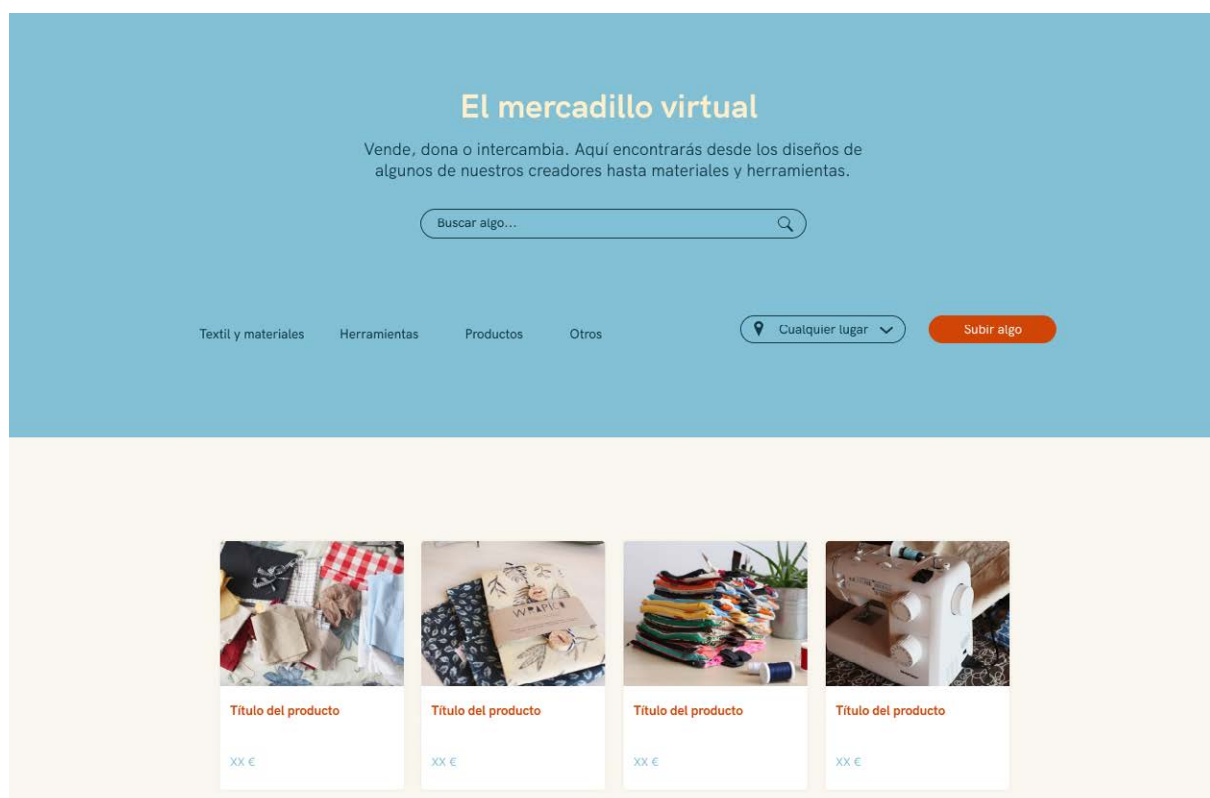
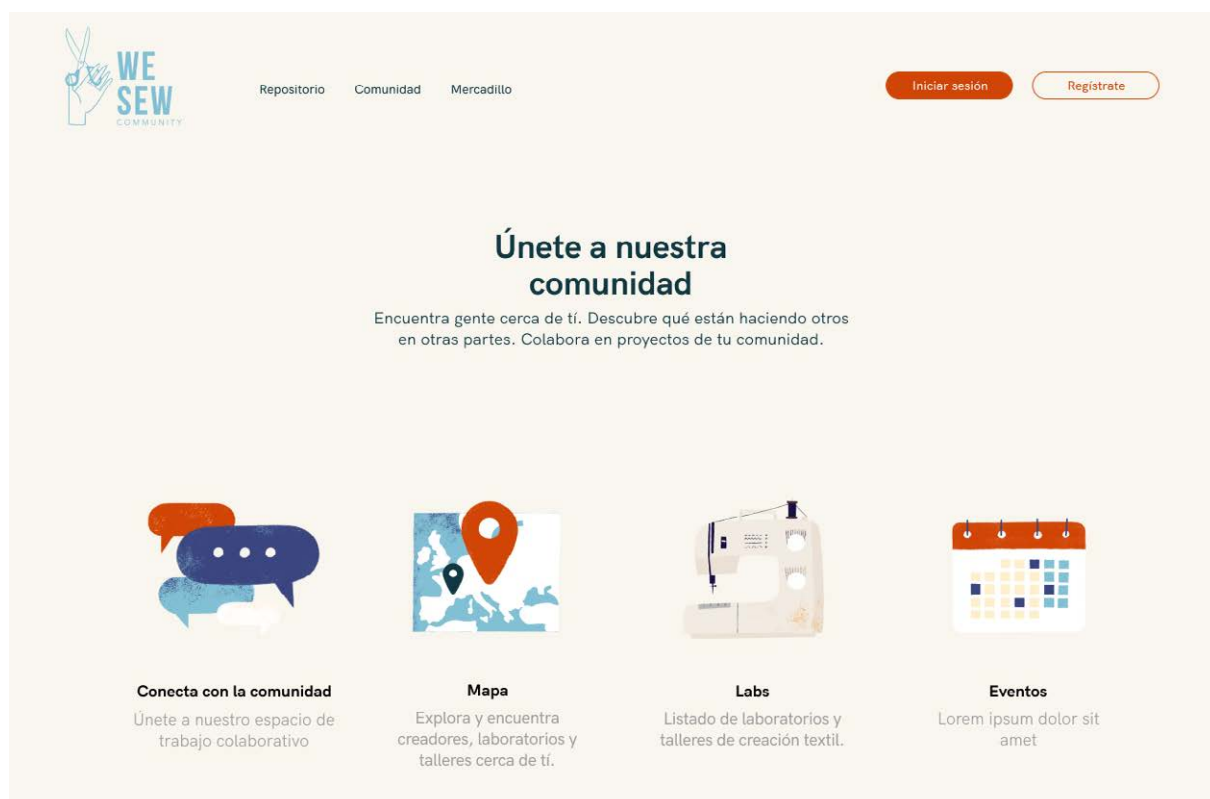


Figura 8.30. Espacio comunidad

Figura 8.31. Espacio de compra y venta online

como ilustraciones. Figma permite además simular la navegación y la interacción en el prototipo, lo cual resulta muy útil para realizar pruebas con usuarios en etapas más avanzadas.

Se empezaron a diseñar en primer lugar las páginas funcionales para los objetivos de este proyecto (repositorio, comunidad, mercadillo), dejando para el último lugar la página de inicio o *home*.

La página web o plataforma constará entonces de tres páginas esenciales, repositorio, comunidad y mercadillo. Para completar, existirían también una página de inicio, que funcionaría a modo de presentación e introducción, y varias *landing pages* (páginas de aterrizaje) que tratarían temas sobre los que gira la plataforma (recuperación textil, moda sostenible, etc.).

El encabezado (header) de la página está formado por el logotipo o “imagen de marca” de la plataforma arriba a la izquierda del todo y de tres enlaces a: repositorio, comunidad y mercado. A la derecha del todo se encuentran dos botones de registro y de inicio de sesión (con la sesión iniciada cambian a cierre de sesión y ajustes de la cuenta). El encabezado es el mismo dentro de todas las páginas lo cual permite volver a cualquiera de los tres apartados en cualquier momento de la navegación. La imagen o logotipo siempre enlaza a la página de inicio.

La página repositorio permitiría visualizar los proyectos en tarjetas y buscar por palabras clave o filtrar según categorías. Se presentarían categorías para diferenciar proyectos como, por ejemplo, una categoría “moda” o “prendas” para hacer referencia a aquellos proyectos textiles relacionados con la creación o transformación de ropa. Otras categorías podrían ser “accesorios”, “hogar” o “técnicas”, aunque podría haber más. Para realizar la búsqueda de forma más detallada, existiría una nueva página de búsqueda avanzada que permitiría buscar además por nivel de dificultad, duración, tags, y materiales empleados. Esta última función de búsqueda permitiría a un usuario encontrar un proyecto que utilice los materiales que él dispone o desea utilizar.

Existiría también un apartado similar al de “categorías” llamado “colecciones”, que consistiría en agrupaciones de proyectos bajo un título y una descripción. Las colecciones serían creadas por uno o varios usuarios, dependiendo de si se trata de una colección privada o colaborativa y permite organizar proyectos al gusto de los usuarios.

La página de subida de proyecto sería accesible a través de un botón “subir proyecto” disponible en el repositorio. Los proyectos se visualizan individualmente en una nueva página entrando desde las tarjetas de presentación. Dentro de cada proyecto se encuentra la siguiente información: el título del proyecto, una imagen de portada, una breve descripción y otras informaciones complementarias como duración, dificultad, categoría, etiquetas, además de un listado de los materiales y herramientas necesarios para realizar el proyecto. Junto con todo esto, se encuentra la sucesión de pasos para realizar el proyecto con texto descriptivo e imágenes. Un proyecto puede tener tantos pasos como el usuario que lo ha creado lo desee,

pero como mínimo, tres. Al final de la página se invita al lector a participar compartiendo su conocimiento de la misma manera.

La página de subida de proyecto está formada principalmente por formularios de texto rellenable por el usuario: título, breve descripción, duración, dificultad, categoría y etiquetas. También por botones para la subida de imágenes que ilustren el proceso. Esta parte es muy importante y es la que determinará que otros usuarios quieran “imitar” el proyecto. Las imágenes son necesarias para ilustrar los procesos de la manera más sencilla posible. Si para realizar un proyecto, el usuario que lo sube considera que es necesaria información complementaria u otras herramientas para facilitar su ejecución, podrá adjuntar archivos digitales en el proyecto, disponibles para su descarga gratuita por parte de otros usuarios que deseen reproducir su proyecto. También se da la opción de añadir un vídeo incrustado del proyecto.

Dentro de la sección “comunidad” se encuentran los enlaces al foro o espacio de trabajo, al mapa de geolocalización, al listado de talleres y laboratorios y al listado de eventos. Si bien es cierto que los foros de internet han ido perdiendo popularidad con la aparición de las redes sociales, que resultan más cómodas para la comunicación inmediata, siempre han estado muy presentes dentro de las plataformas y, gracias a éstos se han formado comunidades (al permitir el debate y el intercambio de información en torno a intereses comunes). De los casos de estudios analizados en el anterior capítulo, muchos de ellos cuentan con foros de discusión (frenalacurva.net, precious plastic, instructables). Sin embargo, en el caso de Instructables, que planea retirar su espacio “community”, queda reflejada la extinción de estos foros, dejando lugar a otros espacios virtuales de discusión más próximos a las redes sociales. Esto se debe a que las discusiones y conversaciones se han trasladado a las redes sociales u otras plataformas de discusión. De este modo, se planea redirigir el “foro” de la comunidad a algún espacio de discusión externo más actualizado. Una opción considerada para conectar a la comunidad podría ser la utilización de un espacio de trabajo como Slack, utilizada por ejemplo por la plataforma CoderDojo analizada también en el capítulo anterior.

La sección “mercadillo” también se compone principalmente de tarjetas como en el repositorio, en este caso de los productos a intercambiar o vender. Permite buscar por palabras a través de una barra de búsqueda, según categorías (textil y materiales, herramientas, productos y más) y por localización. Para vender o comprar debes ser usuario registrado en la plataforma. El funcionamiento de búsqueda en el “mercadillo” sería bastante similar al del repositorio.

## **8.6. Diseño de la ficha de proyecto**

Una de las partes más importantes de la plataforma es la “ficha de proyecto”, es decir, la página que reflejará cómo un usuario comunica su proyecto para que otros usuarios puedan entenderlo y reproducirlo. La ficha de proyecto ha

de ser detallada, pero a su vez atractiva, sencilla y comprensible. Además, debe estar al alcance de todos el poder llegar a realizarla con cierta facilidad. Existen muchos modos de comunicar unas instrucciones: a través de vídeo o pasos reflejados en imágenes, a través de esquemas y diagramas o simplemente a través de descripciones textuales (y combinaciones de todas ellas).

De este modo, para que una ficha de proyecto pueda funcionar, necesitaría como mínimo:

- Una presentación: una descripción que demuestre su utilidad y justifique el por qué realizar este proyecto. Se trata también de hacerlo llamativo y atractivo.
- Una imagen del resultado final: junto con el punto anterior, es importante hacer fotografías del resultado final.
- Imágenes de las aplicaciones del producto: mostrar su utilidad a través de imágenes. La realización de un vídeo también es una posibilidad.
- Enumeración de los materiales
- Enumeración de las herramientas
- Imágenes de esquemas y planos: adjuntar patrones de corte puede facilitar la tarea en proyectos más complejos. Realizar unos dibujos esquemáticos del proceso (para señalar puntos de corte, etc.) puede resultar muy útil.

El usuario que comparte su proyecto debería disponer de, además de los materiales y herramientas necesarias para hacer el proyecto:

- Una cámara de fotos o dispositivo para hacer fotografías
- Una mesa o superficie amplia
- Buena luz
- Dispositivo con acceso a internet

Se han considerado varios formatos sobre los que disponer la ficha de proyecto: uno sería el formato videotutorial, el cual se presta fácil a seguir, sobre todo si se muestran procesos más largos o complejos. Otro sería un formato derivado de las recetas, en el cual el proceso se desfragmenta en distintos pasos (1, 2, 3...). En la figura Figura 8.32 se muestra un ejemplo de ficha de proyecto siguiendo esa estructura, combinando texto descriptivo e imágenes en cada paso. El último formato tenido en cuenta se asemejaría más bien a las instrucciones en el origami, comunicando el proceso a través de una serie de elementos gráficos como líneas y flechas sobre las imágenes o dibujos representativos (Figura 8.33).

En la Figura 8.34, Figura 8.35 y Figura 8.36 se muestran algunos proyectos encontrados en internet que documentan el proceso de elaboración a través de imágenes de manera rápida y sencilla. Aunque quizás lo hagan con falta de detalle, sintetizan la información haciéndola más digerible para el que lo ve por primera vez. Esto también puede fomentar que los usuarios menos atrevidos consideren llevar a cabo un proyecto que de otro modo les parecería inabordable o muy complicado. En la Figura 8.36 se utilizan sobre las imágenes notas escritas y elementos como líneas de corte y flechas para facilitar.

Teniendo esto en cuenta, se podría plantear la posibilidad de dar una mayor libertad a los usuarios de la plataforma para que comuniquen el proceso de la manera que mejor les resulte. El formato recetas sería el más sencillo de implementar en la plataforma en un primer momento, pero resultaría interesante estudiar la viabilidad de otros formatos.



## Envoltorios de cera

Creado por marinamovic

Creado el 04/09/2020  
Modificado el 05/09/2020

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit  
aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur  
magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi  
nesciunt. Neque porro quiquam est.

1 h Dificultad baja

Hogar, cocina

Patrones.zip 4 MB

#hogarpasa #comiditas



### Materiales

Trozos tela algodón (final)  
Cera de abejas  
Aceite  
Tapones de corcho (opcional)  
Cordel (opcional)

### Herramientas

Plancha y tabla de planchar  
Rayador (si la cera viene en  
bloque)  
Tijeras de corte zigzag  
(recomendado)

#### Planes (opcionales)

Modelo de envoltorio en papel



#### Modelo "recomendado"



#### Modelo final



1

#### Título del paso

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit  
aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur  
magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi  
nesciunt. Neque porro quiquam est.



2

#### Título del paso

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit  
aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur  
magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi  
nesciunt. Neque porro quiquam est.



3

#### Título del paso

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit  
aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur  
magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi  
nesciunt. Neque porro quiquam est.



Figura 8.32. Propuesta nº1 de tutorial por pasos

## Bolsas reutilizables (compra granel)

Creado por marinameryc

Creado el 04/09/2020  
Modificado el 05/09/2020

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est.

1 h Dificultad baja

Accesorios, zero waste

#zapatos #comestibles #ropa #compost



## Materiales y herramientas



## Proceso

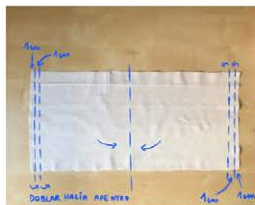


Figura 8.33. Propuesta n°2 de tutorial por pasos



### DIY RUFFLE CROP TANK TOP (BEGINNER UPCYCLE SEWING PROJECT!)

www.upcycleclothingdesigner.com

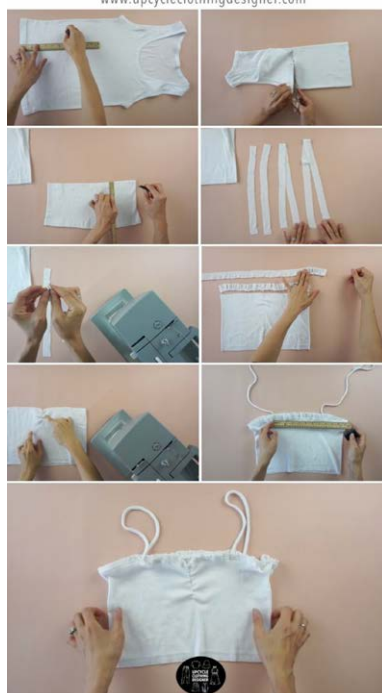


Figura 8.34. Soon Jo (2020). DIY ruffle crop tank top. Recuperado de: <https://upcycleclothingdesigner.com/diy-ruffle-crop-tank-top/>

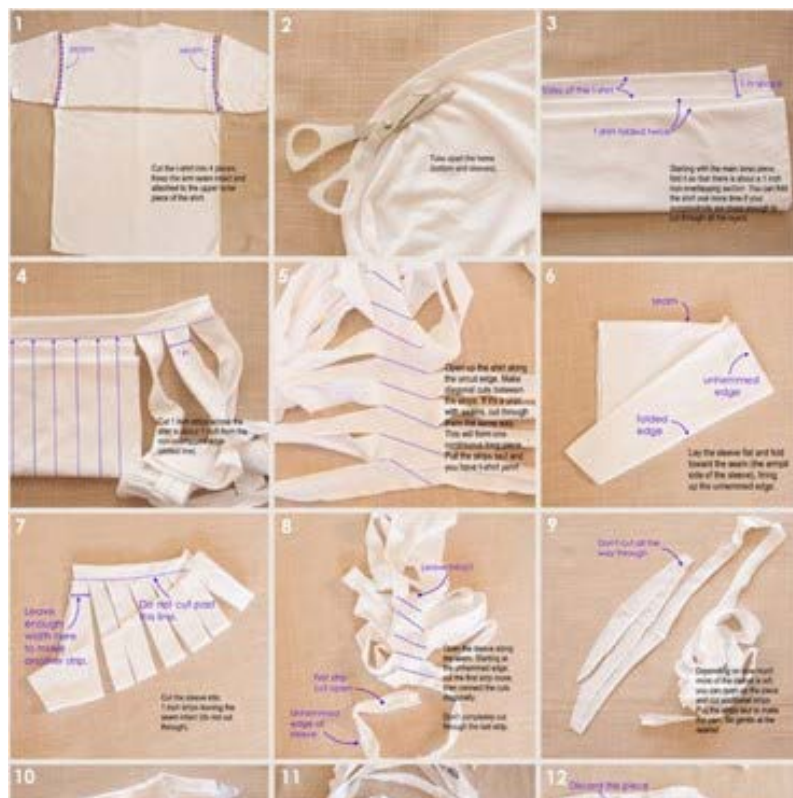


Figura 8.35 Soon Jo (2020). DIY ruffle crop tank top. Recuperado de: <https://upcycleclothingdesigner.com/diy-ruffle-crop-tank-top/>

Figura 8.36. Sustain My Craft Habit (2015). How to make T-shirt yarn using the whole shirt. Recuperado de: <https://sustainmycrafthabit.com/make-your-own-tshirt-yarn-using-the-whole-shirt/>

# CAPÍTULO IV - Conclusiones

## 9. Conclusiones

Como diseñadores podemos sentir que tenemos cierta responsabilidad por hacer las cosas bien y es ahora más que nunca, en un momento de transición hacia una mayor sostenibilidad, que sentimos una “urgencia” por incorporar el ecodiseño o el diseño sostenible para aportar nuestro grano de arena. Podemos plantearnos dónde está el origen del problema de la sostenibilidad, si en la concepción y el diseño o si se trata de un problema de índole social abarca varios terrenos. En este trabajo se había planteado desde un principio abordar la problemática desde una perspectiva de consumo y no tanto de los productos. Al tratarse de una temática con una fuerte componente social se decidió abordarla desde el diseño para la innovación social, desde la idea de que podemos lograr un mayor alcance – en sostenibilidad en este caso – desde el cambio social y el diseño de nuevos modelos organizativos que hagan a la sociedad más resiliente. Gracias a las nuevas tecnologías, es posible conectarse a nivel global mientras que las cosas ocurran desde lo pequeño y lo local. En este trabajo se planteó entonces buscar la “solución” en las comunidades de intereses: cómo una comunidad de personas reunidas entorno a un interés común potencia el conocimiento compartido y, por consiguiente, produce mejores ideas, dándose a lugar una “inteligencia colectiva”.

Este ha sido un proyecto ambicioso, y lo que queda plasmado en esta memoria no es más que es el estudio y el planteamiento de una propuesta a la cual aún le quedaría mucho camino por recorrer. Considero que este proyecto no acaba aquí y que para llevarse a cabo plenamente antes deberían establecerse unas buenas y sólidas redes de contacto, ya que de modo contrario se estaría actuando de manera opuesta a lo que defiende el mismo trabajo. Las entrevistas realizadas en los primeros meses de la investigación resultaron de gran aporte para el proyecto, pero quizás un contacto más continuo con personas (que pudieran intervenir más regularmente en el proceso) hubiera hecho el proyecto algo más realista y convincente. Sin pararse a cuestionar por qué un trabajo que se apoya en la creación de una comunidad es en su mayoría concebido en un principio desde la pantalla de un ordenador, sí que habría que considerar el dar un paso hacia afuera a partir de ahora y llevarlo a un contexto más real.

Ahora, partiendo desde las mejoras que se pueden llevar a cabo en cuanto al diseño de la plataforma, se plantea lo siguiente:

- Testear la **experiencia de usuario** en la plataforma, y en caso necesario, aplicar las mejoras necesarias. Es decir, comprobar si resulta atractiva, manejable o si, al contrario, es confusa y carece de interés. Para ello, una opción podría ser organizar entrevistas grupales con personas interesadas en la creación y confección textil. Después de plantear un prototipo funcional el siguiente paso es hacer pruebas con usuarios. Esta actividad sirve para conocer las valoraciones y opiniones de los usuarios y así validar la eficacia del prototipo y poder plantear a posteriori

la implementación del proyecto o, si el prototipo resulta ineficaz, la realización de mejoras en el diseño.

- Realizar una mejora en la **identidad visual y estética** de la plataforma, la cual sería interesante llevarla hacia algo menos convencional y más rompedor. Hacer reuniones o entrevistas con personas interesadas que puedan aportar su visión personal de la propuesta nos daría pistas sobre hacia donde enfocar la parte estética.
- Respecto a lo que se ha expuesto en el punto sobre la **ficha de proyecto**, sería interesante plantear paralelamente el diseño de una herramienta incorporada en la plataforma que permita a los usuarios exponer sus proyectos bajo el formato “origami” como se explicaba en el último subepígrafe.

En último lugar, para responder al principal objetivo de este trabajo, habría que comprobar la utilidad de la plataforma como **herramienta generadora de comunidad**. Este sería el punto de mayor importancia. Algunas de las preguntas que cabe plantearse son: ¿Sirve la plataforma para crear comunidad a través de la difusión de conocimiento?, ¿existen otros formatos que cumplan con el mismo objetivo?, ¿cuáles han funcionado mejor?, de las plataformas que han funcionado ¿cómo han conseguido ponerse en marcha?

Como podemos ver, el proyecto tiene muchas vertientes que seguir desarrollando y donde aplicar mejoras. En definitiva, ante la oportunidad de seguir trabajando en lo mismo, primaría conseguir convertir este proyecto tan personal en un proyecto más colectivo, involucrando en el proceso la intervención de más personas.

# Fuentes consultadas

## Bibliografía

- Bauman, Z. (2003) *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Leroi-Gourhan, A. (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca, Universidad Central de Venezuela.
- Maeda, J. (2008). *Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida*. Barcelona: Gedisa editorial.
- Manzini, E. (1992). *Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Celeste ediciones
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Norman, D. (2007). *El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.
- Norman, D., Santos Fontenla, F., Santos Fontenla, F. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Ostrom, E. (2000). *El gobierno de los bienes comunes: la evolución de las instituciones de acción colectiva*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Fondo de Cultura Económica.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. Barcelona: Pollen edicions.
- Peirano, M. (2019). *El enemigo conoce el sistema: manipulación de ideas, personas e influencias después de la Economía de la atención*. Madrid: Debate
- Raymond, E. S. (1999) *La catedral y el bazar*.
- Sennett, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama
- Simmel, G. & Lozano, J. (2014). *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro.
- Stallman, R.M. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños

Zafra, R. (2019). *El entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama

### **Artículos de revistas**

Ayestarán, I. (2002). De los movimientos ecologistas a la sociedad sostenible: hacia una democracia ambiental y tecnocientífica. *La divulgación tecnocientífica en acción*, 47(2), 457-496

Capella, J. (2015). Diseño anónimo: pequeños grandes objetos. *La Tadeo DeArte*, 142-156.

Chaves-Ávila, R. y Monzón-Campos, J. (2018). La economía social ante los paradigmas económicos emergentes: innovación social, economía colaborativa, economía circular, responsabilidad social empresarial, economía del bien común, empresa social y economía solidaria. *CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, 93, 5-50.

Deserti, A., Rizzo, F. & Cobanli, O. (2018) From social design to design for social innovation. *The Social Innovation Landscape – Global Trends*, 64-69.

Hamari, J., Sjöklint, M. & Ukkonen, A. (2016). The Sharing Economy: Why People Participate in Collaborative Consumption. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(9), 2047-2059.

López, M.C. (2012). El impacto ambiental del fast-fashion pronta moda. *Revista Académica e Institucional, Arquetipo de la UCP*, 4, 71-79

Magallón Rosa, R. (2016). El ADN de la Generación Z. Entre la economía colaborativa y la economía disruptiva. *Revista de estudios de juventud* 114, 29-44.

Nambisan, S. (2009). Platforms for Collaboration. *Stanford: Stanford Social Innovation Review*.

Sánchez-Contador Uría, A. (2016). La identidad a través de la moda. *Revista de Humanidades* 29, 131-152.

Taeihagh, Araz (2017). Crowdsourcing, Sharing Economies, and Development. *Journal of Developing Societies*.



## Documentos electrónicos

- Cangiano, S. (s.f) *Digital Social Innovation Toolkit*. <https://digitalsocial.eu/uploads/digital-social-toolkit.pdf>
- Capitulo Español del Club de Roma. (s.f). *Anexo I – Capítulo Español del Club de Roma*. [http://www.clubderoma.net/memorias/cecor\\_memoria\\_2005anexos.pdf](http://www.clubderoma.net/memorias/cecor_memoria_2005anexos.pdf)
- Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo (1987). *Nuestro futuro común*. [http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_LECTURE\\_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf](http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf)
- Johar, I., Fiorenza, L. & Addarii, F. (2015). *New boundaries of Open & Social Innovation in Manufacturing* [Archivo PDF]. [https://ec.europa.eu/eip/ageing/library/making-good-our-future-exploring-new-boundaries-open-social-innovation-manufacturing\\_en](https://ec.europa.eu/eip/ageing/library/making-good-our-future-exploring-new-boundaries-open-social-innovation-manufacturing_en)
- Ley 5/2011, de 29 de marzo, de Economía Social. Boletín Oficial del Estado [BOE], número 76. Madrid, 30 de marzo de 2011. <https://www.boe.es/boe/dias/2011/03/30/pdfs/BOE-A-2011-5708.pdf>
- Llodrà, B., Mas, F., Debrix, A. (2015). *De la innovación social a la economía colaborativa: Análisis exploratorio de esta práctica en las Illes Balears*. [https://www.fundaciobit.org/wp-content/uploads/2020/03/Monografia-10\\_economiacolaborativa\\_v3.pdf](https://www.fundaciobit.org/wp-content/uploads/2020/03/Monografia-10_economiacolaborativa_v3.pdf)
- Murray, R., Caulier-Grice, J. y Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*. Young Foundation NESTA. <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovationg.pdf>
- Urban M Interreg Europe. (s.f) *Urban Manufacturing: Collaborative Maker Space Case Study*. [https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user\\_upload/tx\\_tevprojects/library/file\\_1556879611.pdf](https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1556879611.pdf)
- World Commission on Environment and Development (1987). *Our Common Future*. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf>

## Recursos audiovisuales

- Cotec. [COTEC]. (8 de marzo de 2017). *Economía Circular: descubre lo que es antes de que reviente el Planeta*. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Lc4-2cVKxp0>
- IIT Institute of Design (25 de marzo de 2019). *Ezio Manzini: Politics of the Everyday, at IIT Institute of Design (ID)*. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=bhm05JodBQ8&t=187s>
- TED. [Ted-Ed]. (5 de septiembre de 2017). *The life cycle of a t-shirt, Angel Chang* [Archivo de Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb\\_VY&t=9s](https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb_VY&t=9s)



TED. [TEDx Talks]. (19 de noviembre de 2019). *La vigilancia es un problema colectivo, como el cambio climático*, Marta Peirano, TEDxMadrid. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7wPFYdazgUs&t=32s>

TED. [TEDx Talks]. (22 de septiembre de 2015). *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?*, Marta Peirano, TEDxMadrid. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=NPE7i8wuupk>

## Webgrafía

Altrapolab (2020) <https://altrapolab.org/>

Bid-dimad (2018). *QOM: Diseño + Artesanía*. [http://galerias.bid-dimad.org/bid\\_18/qom-diseno-artesania/](http://galerias.bid-dimad.org/bid_18/qom-diseno-artesania/)

Bid-dimad <https://www.bid-dimad.org/en/home/>

Bilbao Data Lab (<https://bilbaodatalab.wikitoki.org/>)

Capítulo Español del Club de Roma (2020). Recuperado de: <https://www.clubderoma.net/>

Coderdojo (<https://coderdojo.com/es-ES>)

Controprogetto (<https://www.controprogetto.it/>)

Customizando (<https://customizando.org/>)

Departamento de educación ambiental (s.f.) *Huertos Urbanos comunitarios de Madrid*. <https://diario.madrid.es/huertos/#13/40.3898/-3.7219>

Design Council (s.f.) *What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond*. Recuperado de: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolveddouble-diamond>

Desis Network (<https://www.desisnetwork.org/>)

Economía Circular (<http://economiacircular.org/>)

El Recetario (<http://el-recetario.net/>)

Fairbnb.coop (<https://fairbnb.coop/>)

Famylas (<https://www.famylas.org/>)

Fashion Revolution (<https://www.fashionrevolution.org/>)

Frena la curva (<https://frenalacurva.net/>)

Fundación Cerezales Antonio y Cina (<https://>

[fundacioncerezalesantoninoycinia.org/](http://fundacioncerezalesantoninoycinia.org/))

FZC Fundación Zaragoza Conocimiento (<https://www.fundacionzcc.org/>)

GitHub (<https://github.com/>)

Instructables (<https://www.instructables.com/>)

Inteligencias Colectivas (<https://www.inteligenciascolectivas.org/>)

Interview (s.f). *Design Kit*. <https://www.designkit.org/methods/2>

Kufu (<https://kufu.fr/fr/>)

La colmena que dice sí (<https://lacolmenaquedicesi.es/es>)

La textilera (<https://latextileria.org/>)

Laboratorio de Aragón [Gobierno] Abierto (<http://www.laaab.es/>)

Manzini, E. (2014). *Design for social innovation vs. social design*. <https://www.desisnetwork.org/2014/07/25/design-for-social-innovation-vs-social-design/>

Naciones Unidas (2020). *Objetivos de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Norma Internacional ISO 14006 (2011). *Sistemas de gestión ambiental. Directrices para la incorporación del ecodiseño*. <https://www.iso.org/obp/ui#iso:std:iso:14006:ed-1:v1:es:sec:4.2>

OneArmy (<https://build.onearmy.world/>)

Precious Plastic (<https://preciousplastic.com/>)

REAS: Red de redes de economía alternativa y solidaria (<https://www.reasred.org/>)

Recreando Estudio Creativo (<https://recreandoestudio.com/>)

Recumadrid (<https://www.recumadrid.es/>)

Repair Café (<https://repaircafe.org/es/>)

Sánchez, C. (2020). *Metasystem Design: Sistemas, diseño y desarrollo sostenible*. Recuperado de <https://metasystemdesign.com/>

The Club of Rome (2020). *About The Club of Rome*. <https://clubofrome.org/about-us/>

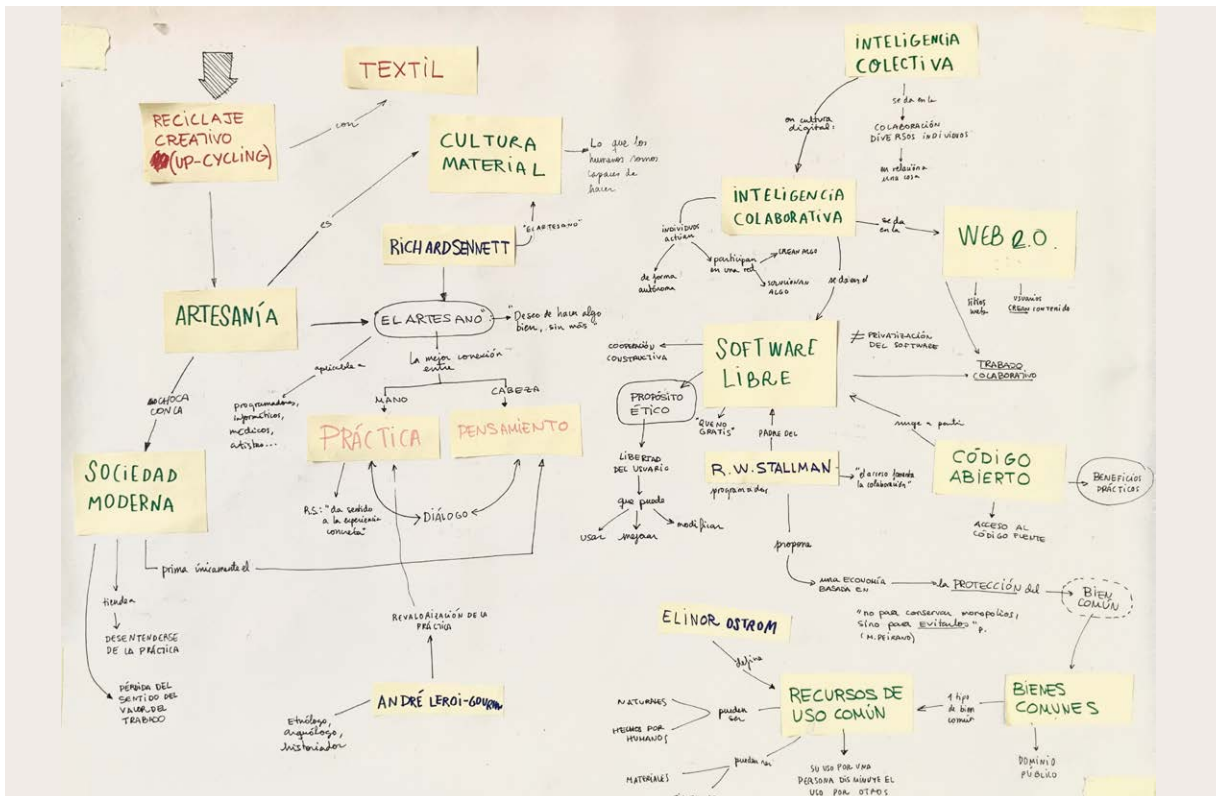
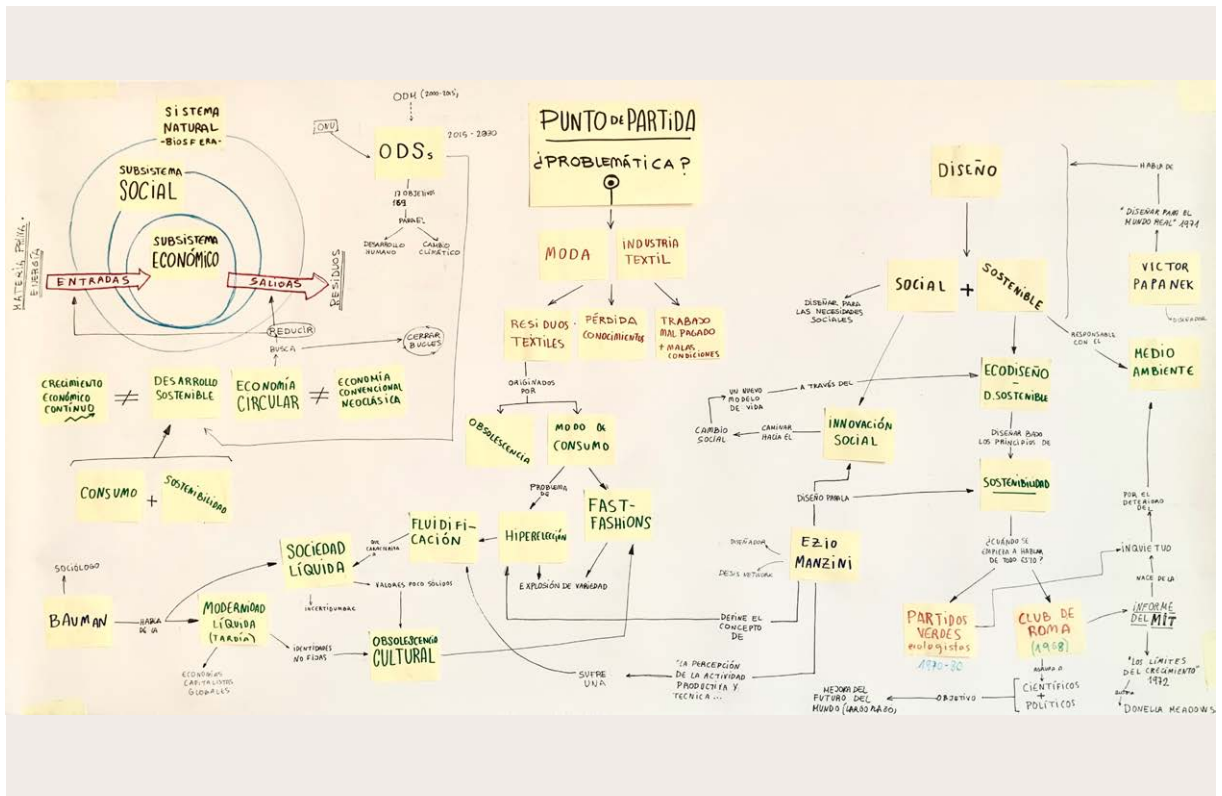
Thingiverse (<https://www.thingiverse.com/>)

United Nations Sustainable Development Goals (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>)

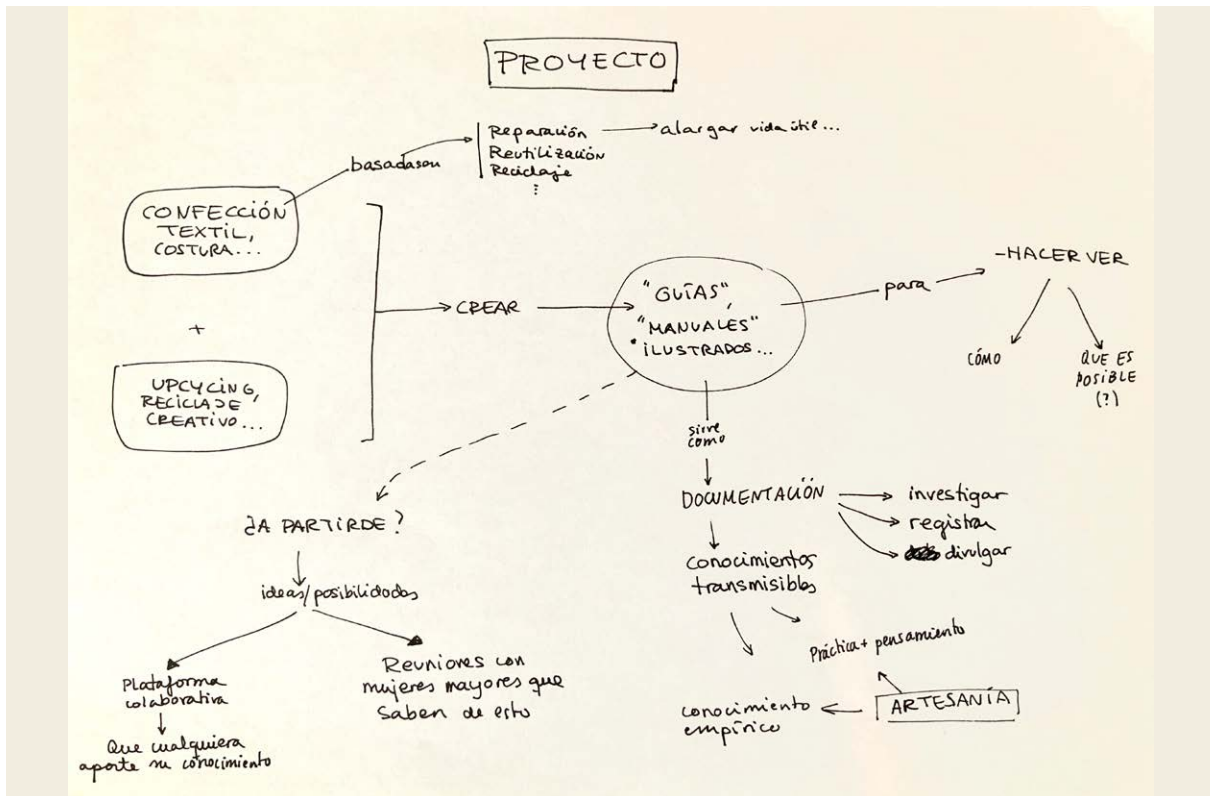
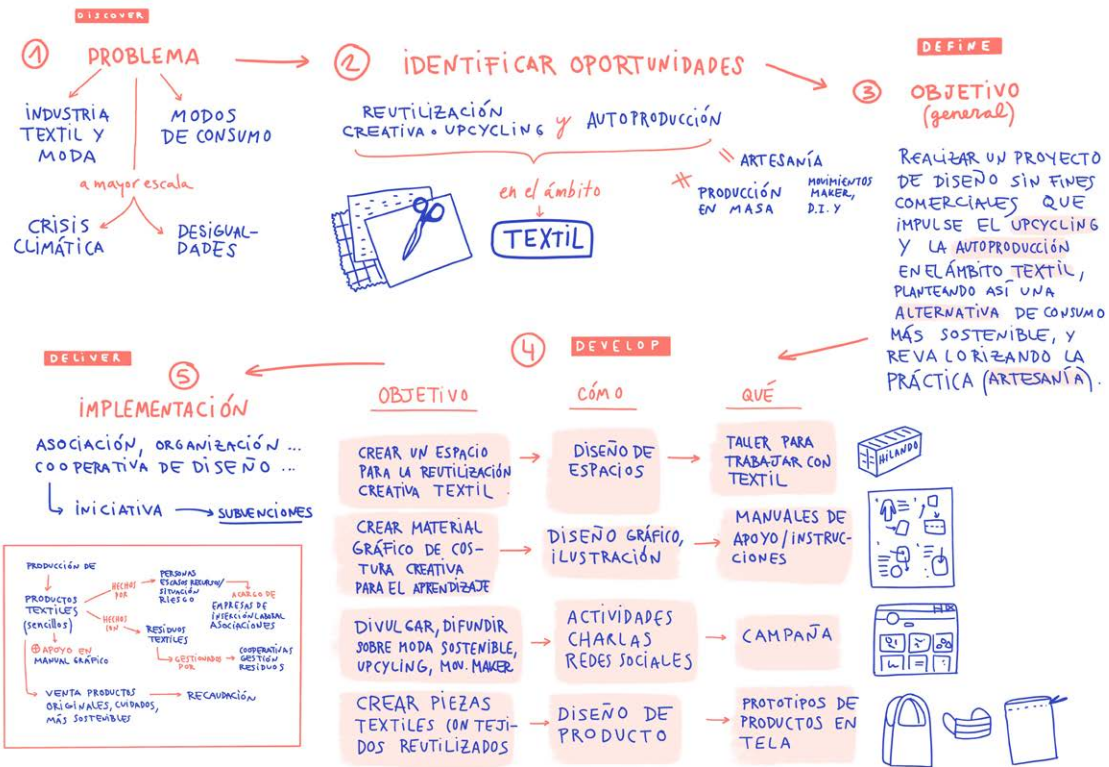
UX Knowledge Base Sketch (<https://uxknowledgebase.com/>)

# Anexos

## I. Esquemas y mapas conceptuales

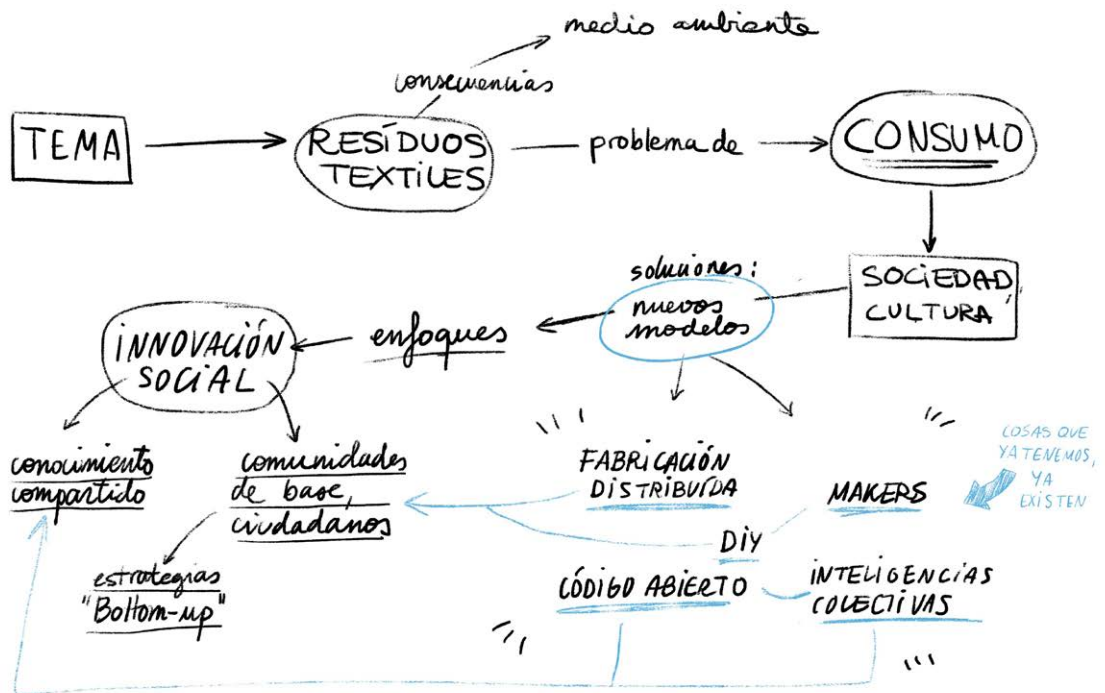
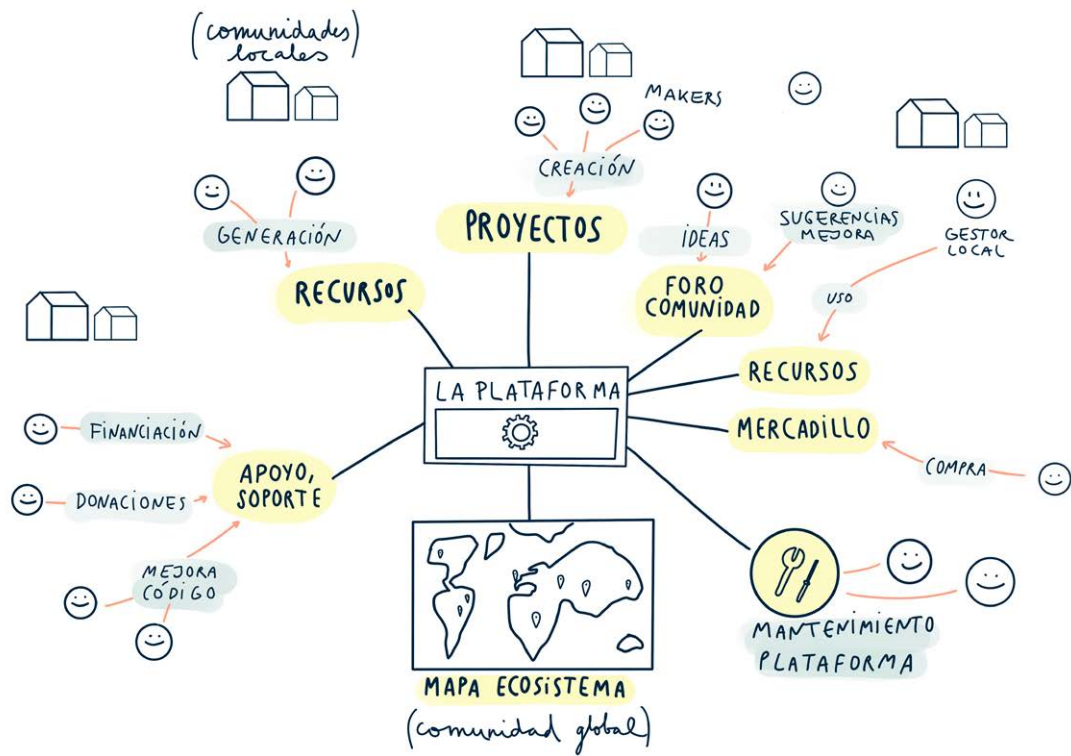


Mapas conceptuales sobre la investigación bibliográfica



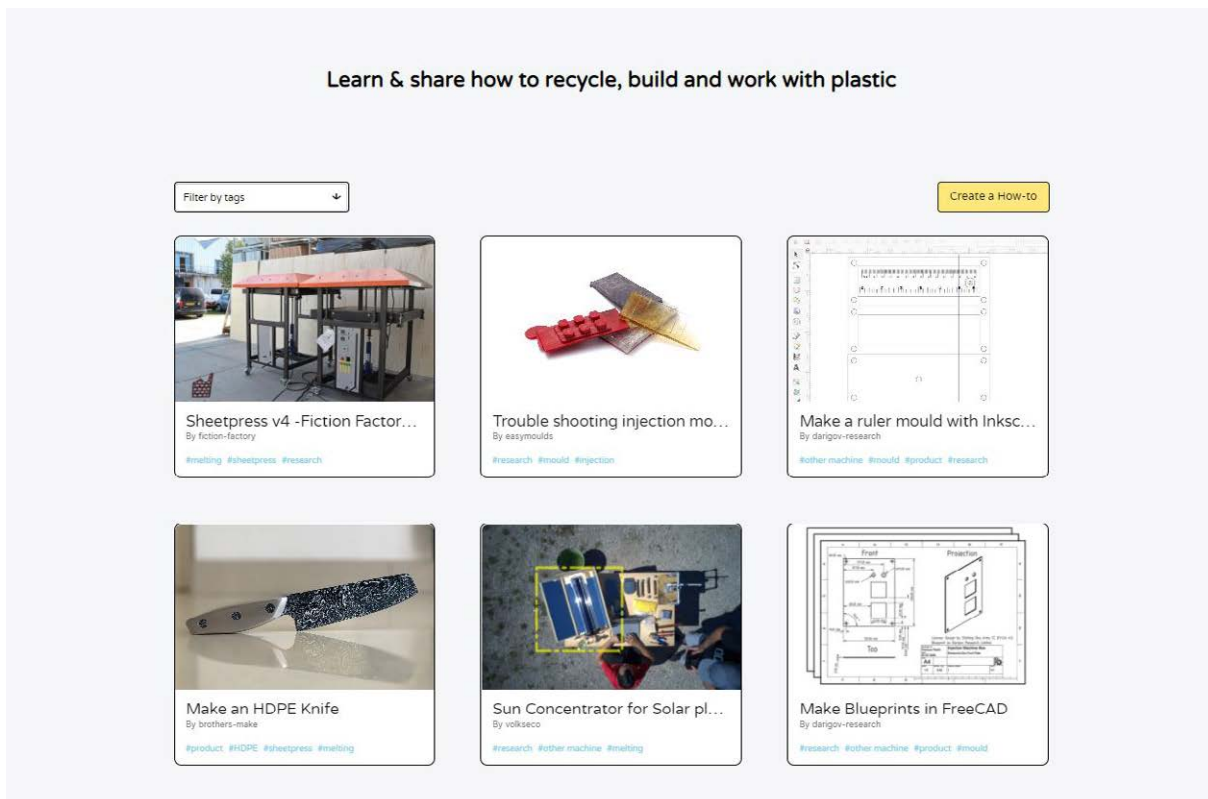
Mapas conceptuales para la realización de la propuesta





Mapas conceptuales para la realización de la propuesta

## II. Casos de estudio: plataformas



Sección de proyectos *How to* de la plataforma Precious Plastic

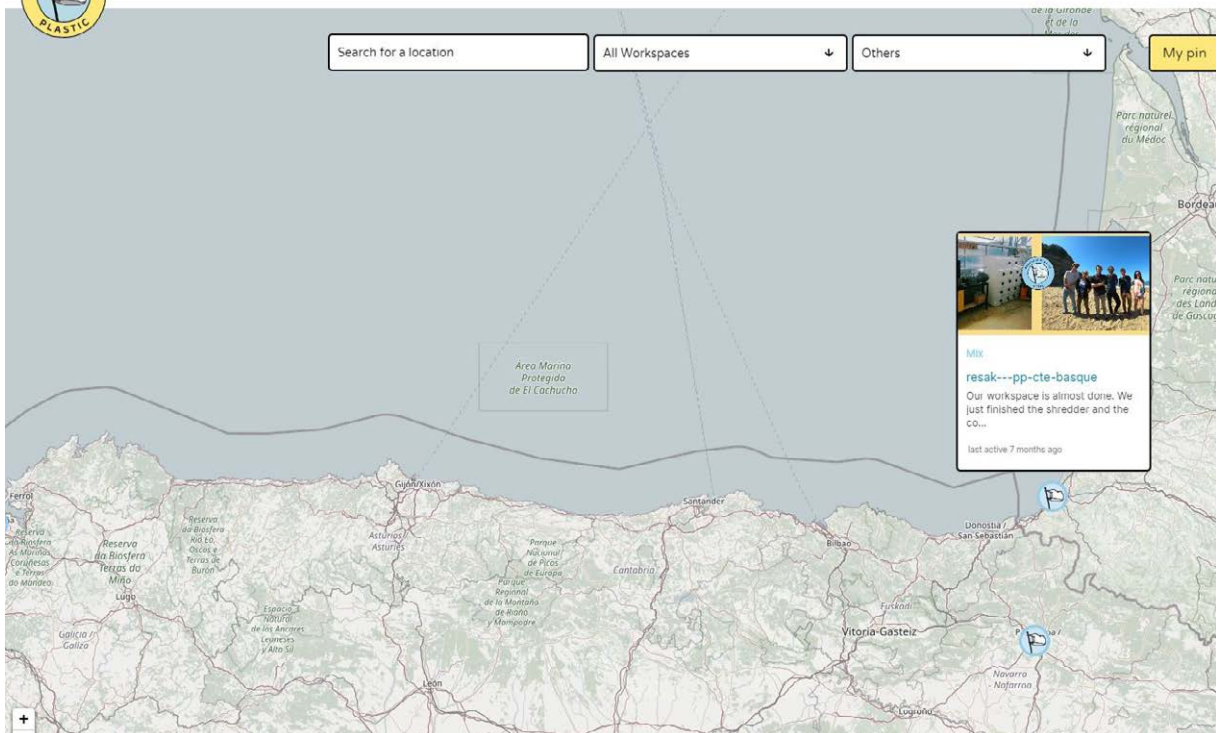




join us

Q

### Freshness



## Mapa de la comunidad de Precious Plastic



Ejemplo de un proyecto *How to* en la plataforma Precious Plastic



## Recetas Destacadas



## El huerto reivindicativo



In a series of workshops we designed and built a modular mobile garden which was then used in a series of events. We made five modules mostly from recycled materials. We used what we could find, mostly old wood, plastic fruit crates and pallets. The plants were grown and planted by neighbours. Each of the five modules has its own function: a guerilla unit for transporting tools, materials and plants (it can turn into a table or a bench) – "reivindik-hort" a shade...

[Ver la Memoria completa](#)

**Re**

mech.build

Receta publicada: 25/09/2015  
 Receta modificada: 08/05/2017

### DIFICULTAD

Media

### TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN

14 horas

### TIPOLOGÍA DE OBJETO

ENERGÍA

HUERTO/JARDÍN

MOBILIARIO URBANO

### ACTIVIDADES

REHOGAR 2015

REHOGAR 2015

### LICENCIA



El huerto reivindicativo por mech.build está bajo licencia Creative Commons — Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual

Plataforma El Recetario

Presentación de un proyecto dentro de la plataforma El Recetario





### Asador con rueditas

Asador con rueditas. El proyecto es de una escala pequeña que se comparte entre dos, tres, cuatro o más. Para [...]



14 JUNIO, 2019

**Asador con rueditas**  
Asador con rueditas. El proyecto es de una escala pequeña que se comparte entre dos, tres, cuatro o más. Para [...]



14 JUNIO, 2019

**Cacharro para proyectar**  
Cacharro para proyectar. El proyecto es de una escala pequeña que se comparte entre dos, tres, cuatro o más. Para [...]



12 JUNIO, 2019

**Gradas Móviles**  
Gradas móviles hechas con guadua. El proyecto es de una escala pequeña que se comparte entre dos, tres, cuatro o [...]



23 ENERO, 2019

**Conoce el Barrio de la Alegría**  
Tres estudios de la Universidad Europea de Canarias de Fundamentos de la Arquitectura hemos realizado un trabajo de análisis, investigación [...]



22 ENERO, 2019

**Columpio Neumático**  
Tres alumnos de la Universidad Europea de Canarias de Fundamentos de la Arquitectura hemos realizado un trabajo de análisis, investigación [...]



22 ENERO, 2019

**Del huerto a la mesa**  
Tres alumnos de la Universidad Europea de Canarias de Fundamentos de la Arquitectura hemos realizado un trabajo de análisis, investigación [...]



### Sube tu Inteligencia

Registro  
Arcadier  
Feed de entradas  
Feed de comentarios  
WordPress.org

### IC Red

IC Red Lima  
IC Red Managua  
IC Red Guinea

### Proyectos

IC Medellín  
IC Palomino  
IC Rogotá  
IC Lima  
IC Santiago  
IC Chile  
IC Montevideo  
IC ecoLAB  
IC Budapest  
IC Donostia  
IC Sol 15M  
IC A Coruña  
IC Santo Domingo  
IC Alicante  
IC Officina  
IC Medcederoma  
IC Bilbao  
IC Berlin  
IC Oz Egin  
IC 'Made in Taiwan'  
IC MoMA Uneven Growth  
IC A7 #BilbaoCommons

### Temas

Freakin' Fridays  
Carros  
Tejidos  
Cultivos  
Bambú  
Mobiliario  
Juegos  
Herramientas

### Map

### Cacharro para proyectar

BY COONVITE

POSTED IN: CARROS, CATALOG, ESPACIO PÚBLICO, MOBILIARIO, PROTOTYPING

#### Cacharro para proyectar.

El proyecto es de una escala pequeña que se comparte entre dos, tres, cuatro o más. Para hacer calle y construir ciudad desde la ciudadanía, creando una propia historia en un proceso que resignifica la libertad.



TRANS-ARQUITECTURA  
CACHARRO  
PARA  
PROYECTAR

RUTA4 ELSOLAR

#### ESTRUCTURA DE SOPORTE

- 1. Llamita biselada todo tiempo
- 2. Llamita Llacucha Dete

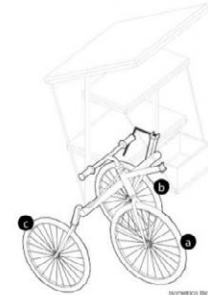


#### ESQUEMA GENERAL

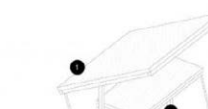
- 1. Llamita de madera 12 x 12 x 12 cm
- 2. Llamita metálica de 12"
- 3. Perfil cuadrado metálico 0.50x0.50
- 4. Llamita Llacucha 80 x 100
- 5. Llamita Llacucha Dete
- 6. Llamita Llacucha todo tiempo
- 7. Llacucha con perfilado metálico



Esquema general proyector

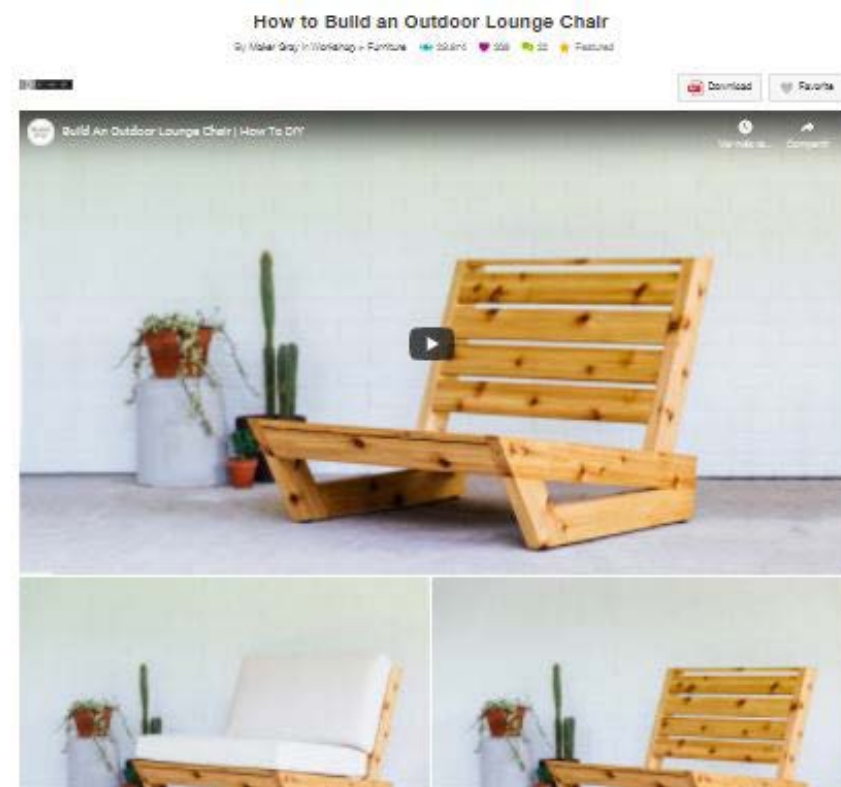


Esquema estructura



Plataforma Inteligencia Colectiva

Proyecto dentro de la plataforma  
Ingelencia Colectiva



## STEP-BY-STEP

We make it easy to learn how to make anything, one step at a time. From the stovetop to the workshop, you are sure to be inspired by the awesome projects that are shared everyday.

## MADE BY YOU

Instructables are created by you. No matter who you are, we all have secret skills to share. Come join our community of curious makers, innovators, teachers, and life long learners who love to share what they make.

## A HAPPY PLACE

Making things makes people happy. We can't prove it, but we know it to be true. Find your happy place, and join one of the friendliest online communities anywhere.

## EXPLORE PROJECTS

### Circuits >



**Water Synthesizer With Makey/Makey and Scratch** by utajuanita in Gadgets



**Ideas for Your Own (Backyard) Mars Rover** by mbaglanaki in Raspberry Pi



**Robot Cat** by 陈英 in Robots



**Wooden Disc Player** by Jounethead in Arduino



**An Autonomous Rover** by GregR10 in Robots

### Workshop >



**How to Build the Fastest Dining Room Chair Ever** by DIYMAKercations in Furniture



**Fermentation Quilt** by Petarsoundev\_VictoriaManganelli in Fiber Arts



**How to Make Handscrow Clamps** by dantismakeman in Tools



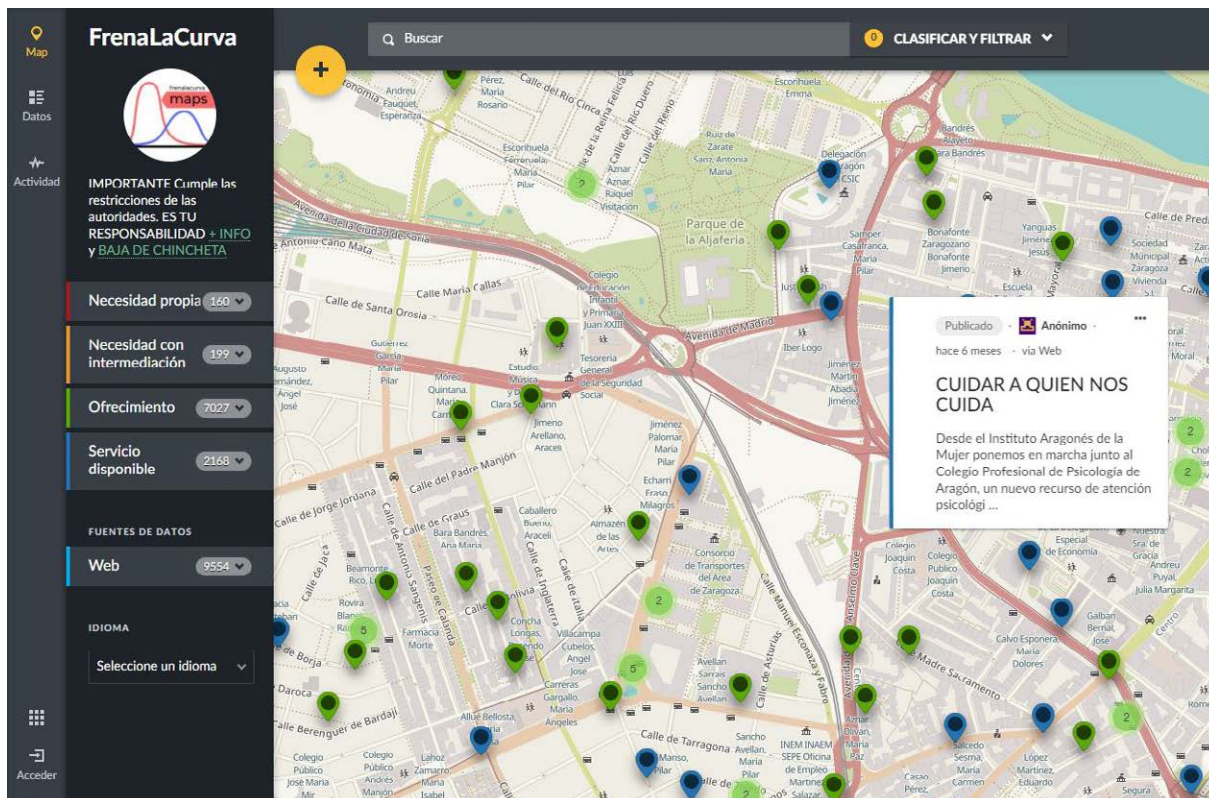
**Design & Print a 3D Printed Video Call Mirror Tool** by graves.aaron in 3D Design



**DIY Laser Engraver With RGR** by Creation Zone in CNC

Plataforma Instructables





Frena la curva

Registrarse

Iniciar sesión

Q

≡
















Todos los correos electrónicos salientes han sido deshabilitados globalmente por un administrador. No se enviarán notificaciones por correo electrónico de ningún tipo.

Entre vecinos ▾

Aplicaciones ▾

Recientes

Destacados

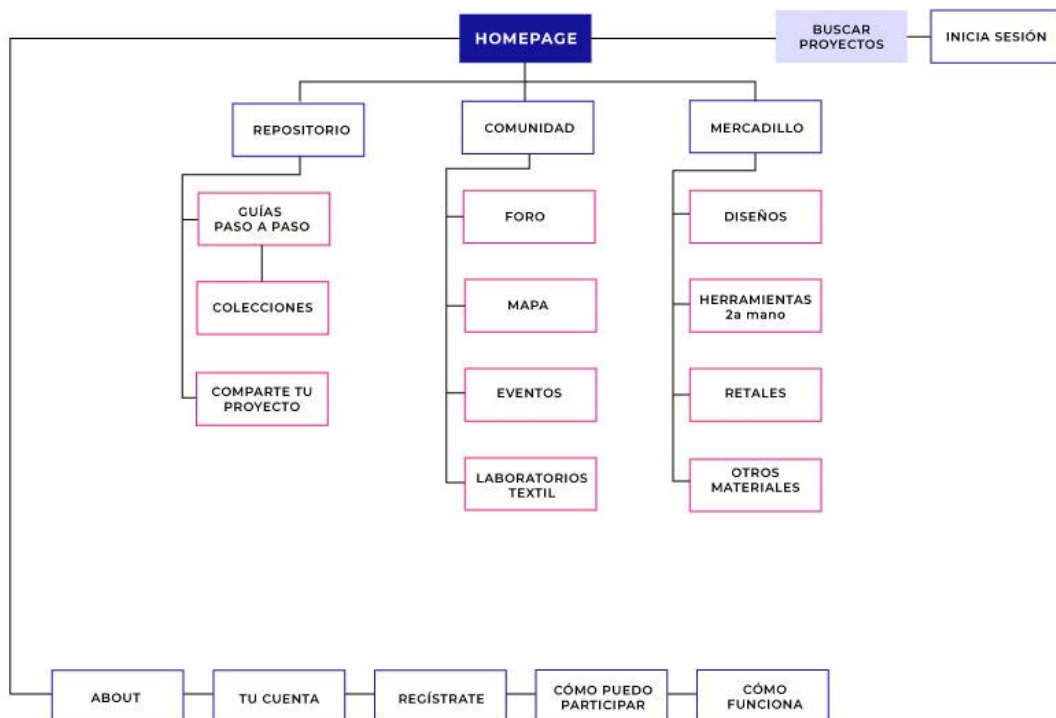
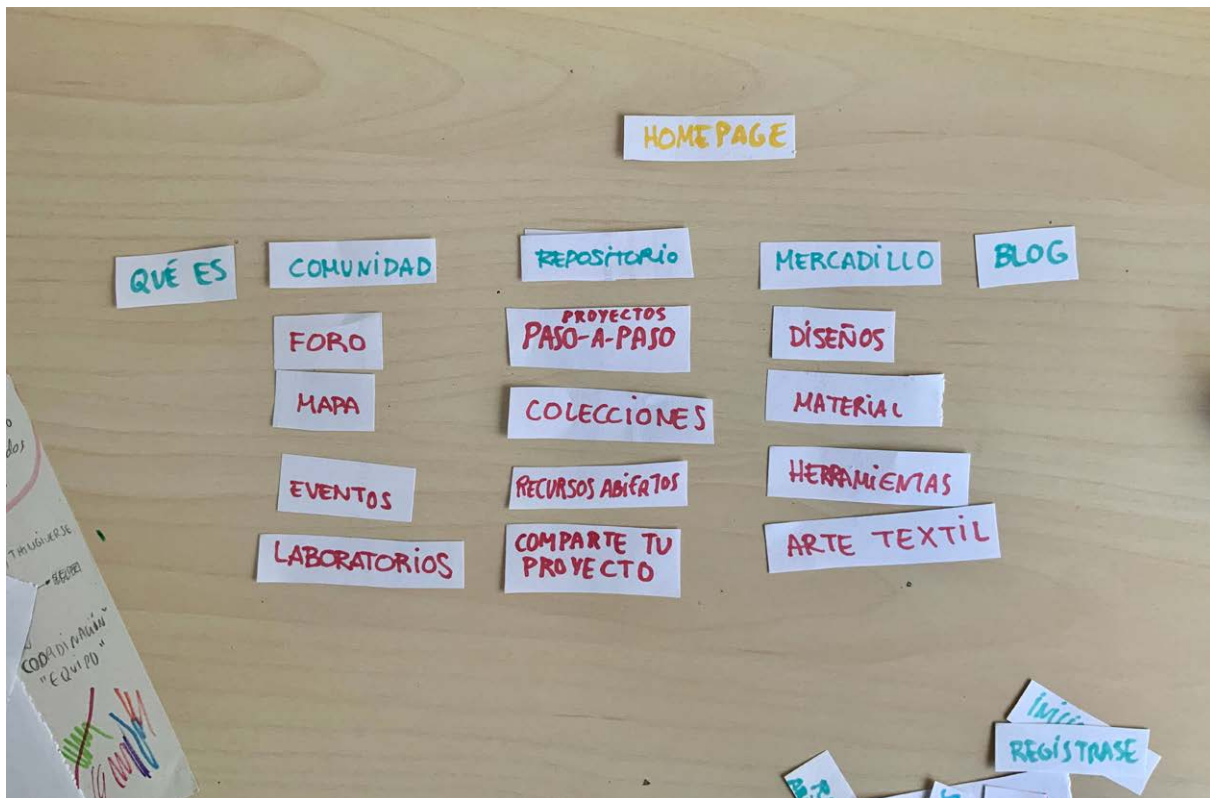
Tema		Respuestas	Vistas	Actividad
🚩 Acerca de la categoría Aplicaciones		0	49	13 mar.
MAPA- PARA LOS PASEOS DE MENORES a partir del 26/04/20. Mi kilómetro APP		0	145	27 abr.
APP-Info Barrio - Apoyo al comercio local		0	118	27 abr.
🐕 Tibiboo, la app que ayuda a los dueños de perros más vulnerables madrid, perros, barcelona	 	1	08	20 abr.
Aplicación que vincula necesidades y ofertas de ayuda, con mapa	 	2	127	14 abr.
Comparte tu wifi iniciativa vecinal	 	1	311	11 abr.
Aplicacion para prevenir un contagio masivo	 	1	217	19 mar.
Libro de Condolencias Digital		0	80	17 mar.
Dona ciclos de procesamiento de tu computadora a la comunidad científica contra el COVID19		0	269	15 mar.
NextDoor aplicación entre vecinos	 	1	306	14 mar.

No hay más temas de la categoría Aplicaciones.

Mapa de geolocalización de la plataforma Frena La Curva

Foro de la comunidad de Frena La Curva

### **III. Diseño de la plataforma**



Ejercicio de card sorting para definir la arquitectura de la información

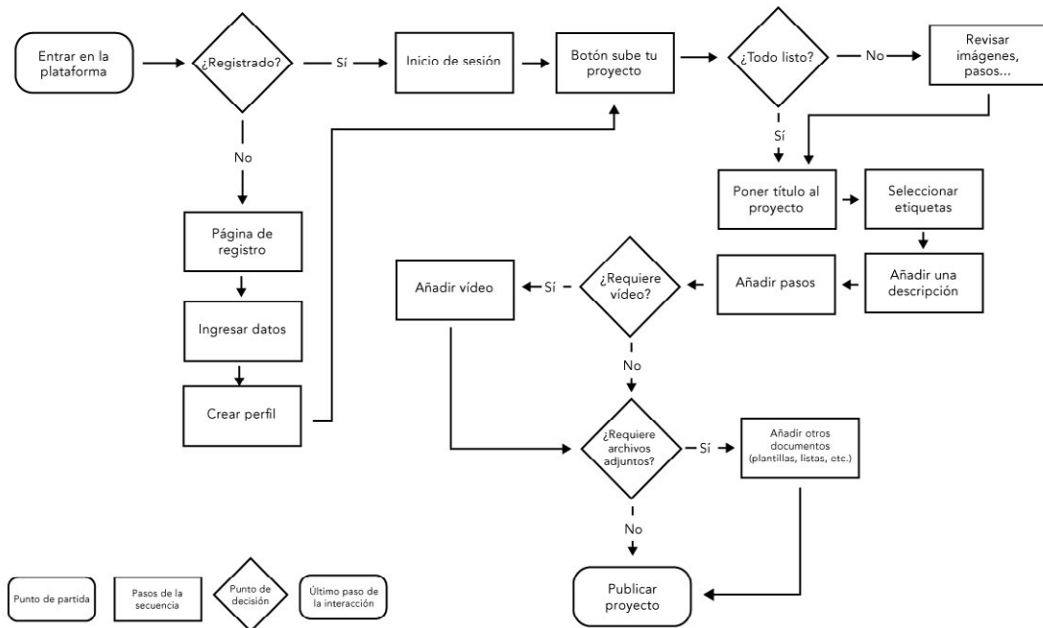
Boceto del mapa de la arquitectura de la información



## User Flow

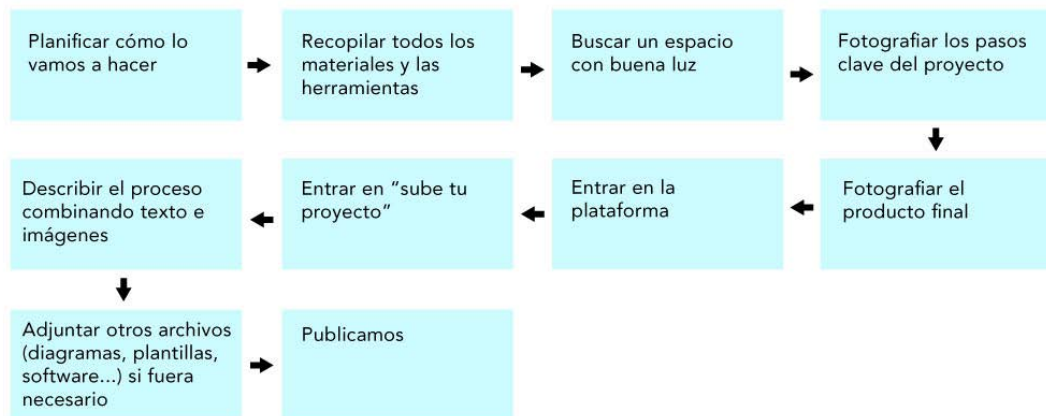
### Scenario:

María ha hecho una alfombra reciclando camisetas viejas y quiere compartir su proyecto



## User tasks PUBLICAR UN PROYECTO EN LA PLATAFORMA

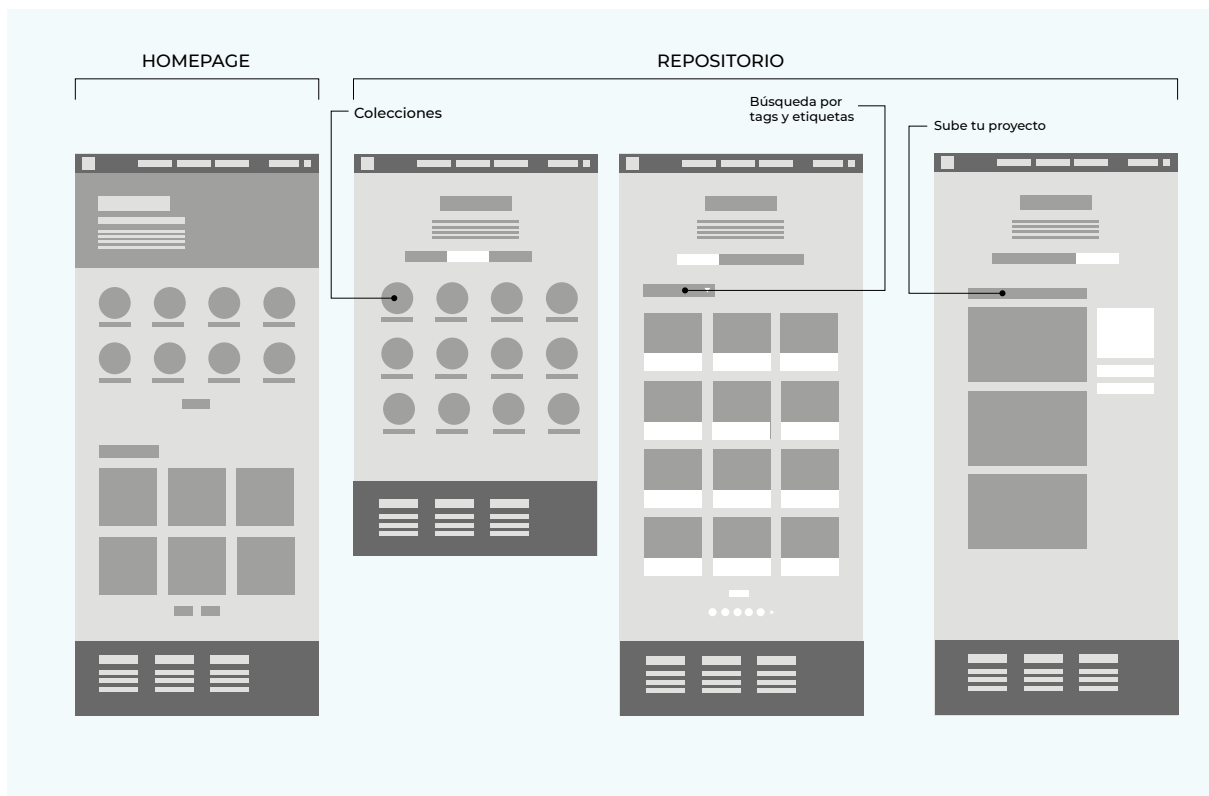
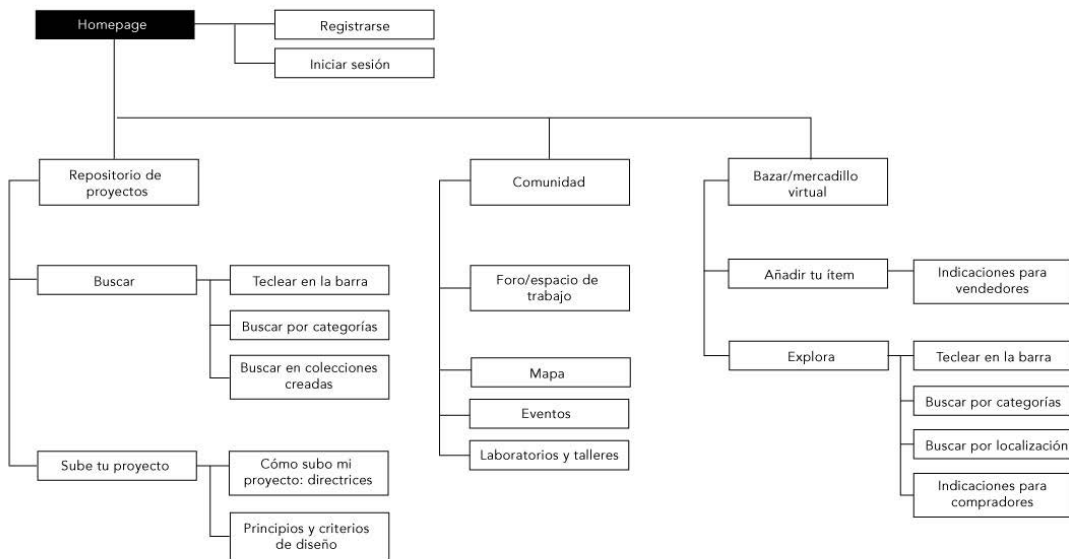
1. Registrarse
2. Subir un proyecto
3. Consultar un proyecto
4. Organizar un taller



Mapa user flow

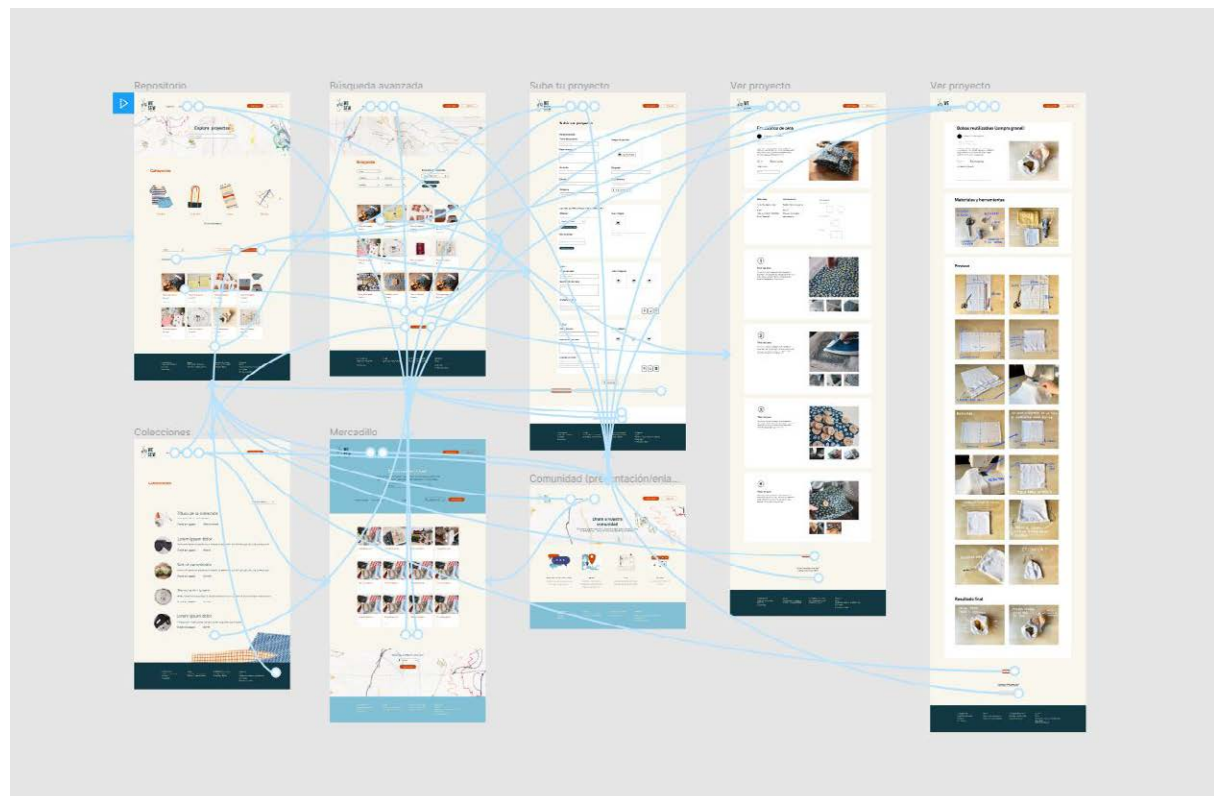
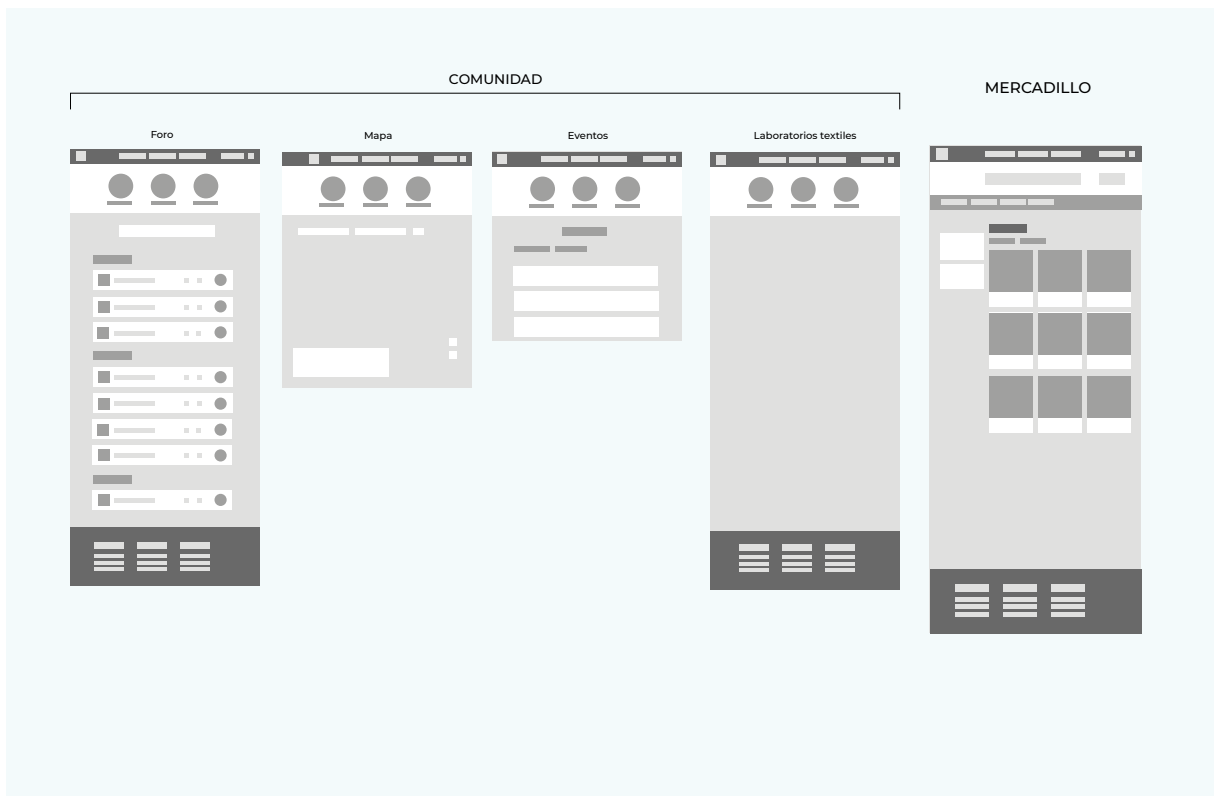
Mapa user task

## Arquitectura de la información ESTRUCTURA DE LA WEB



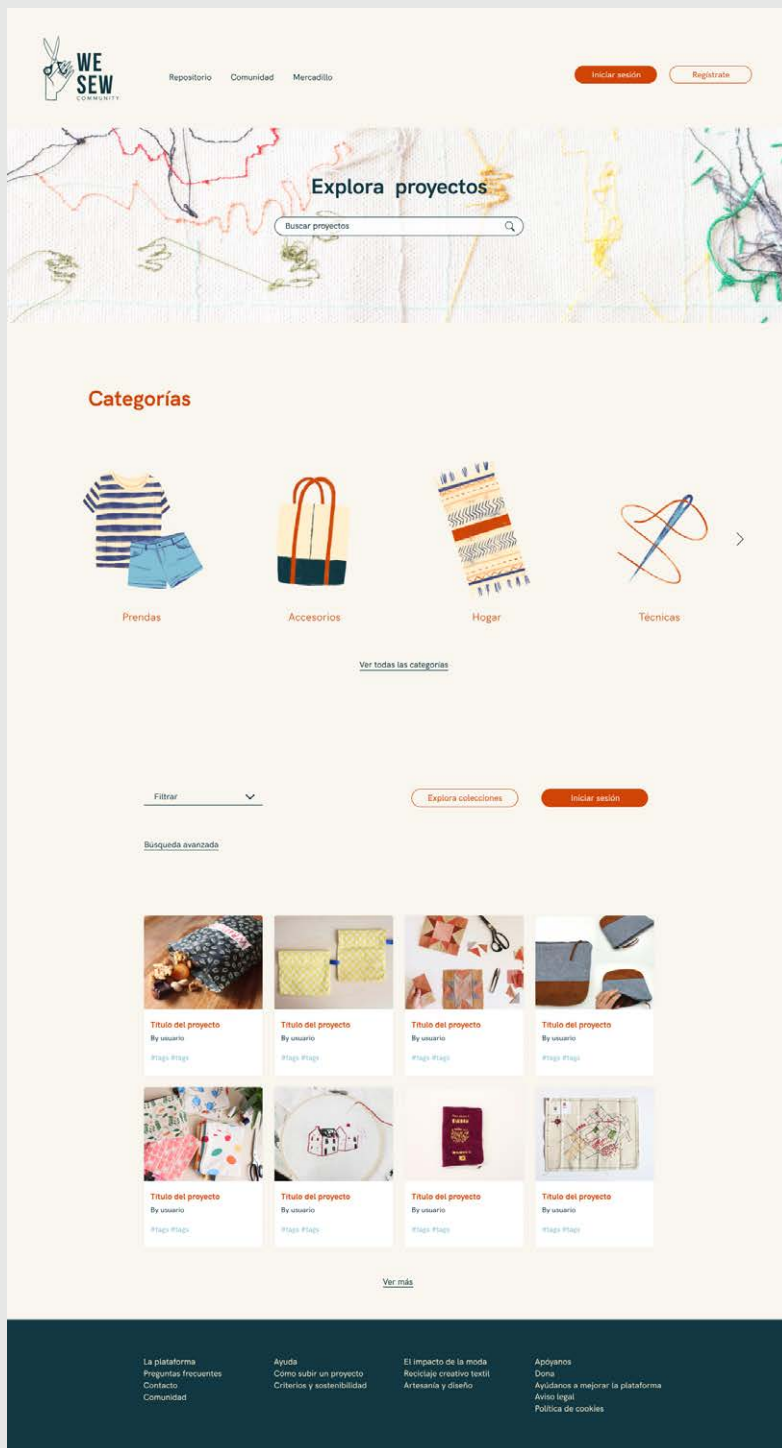
Mapa de la web

Wreframes (bocetos)

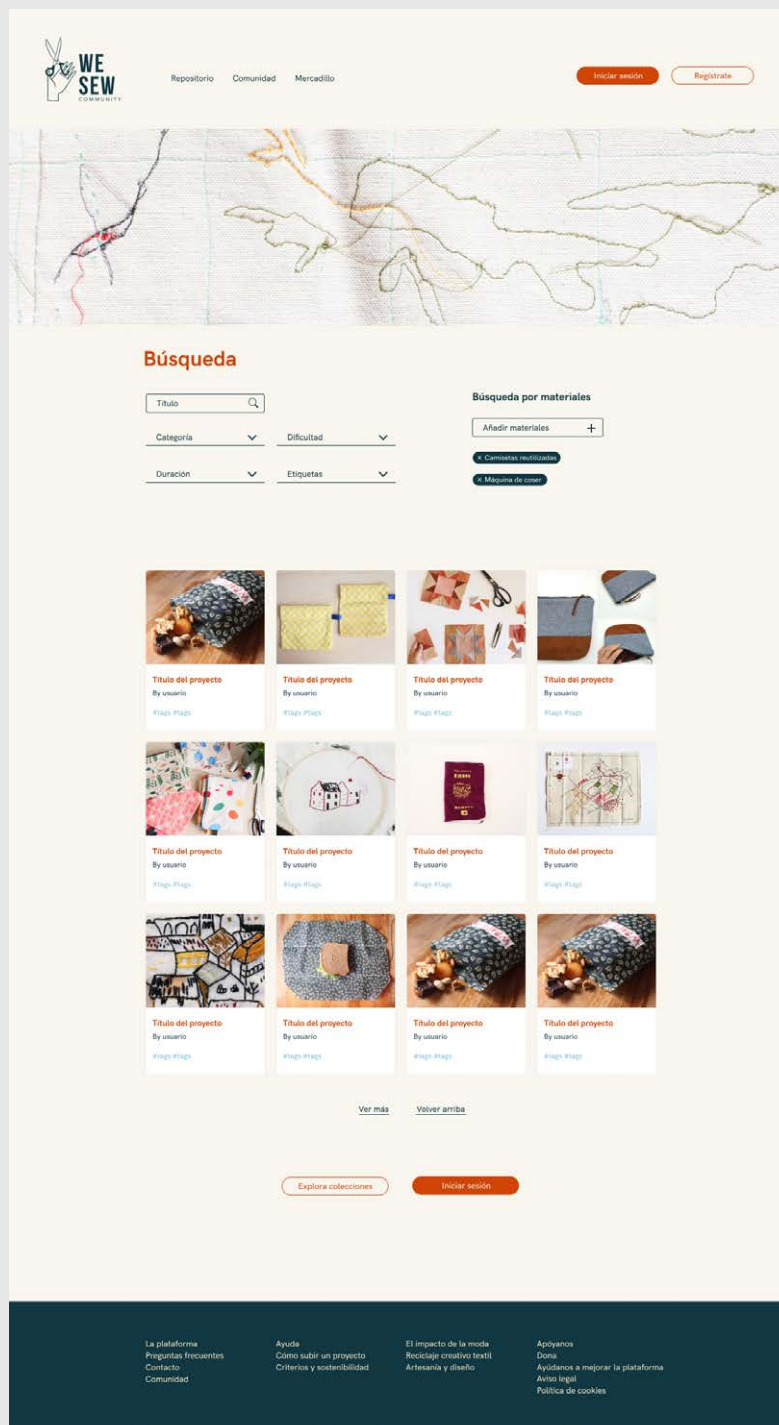


Wireframes (bocetos)

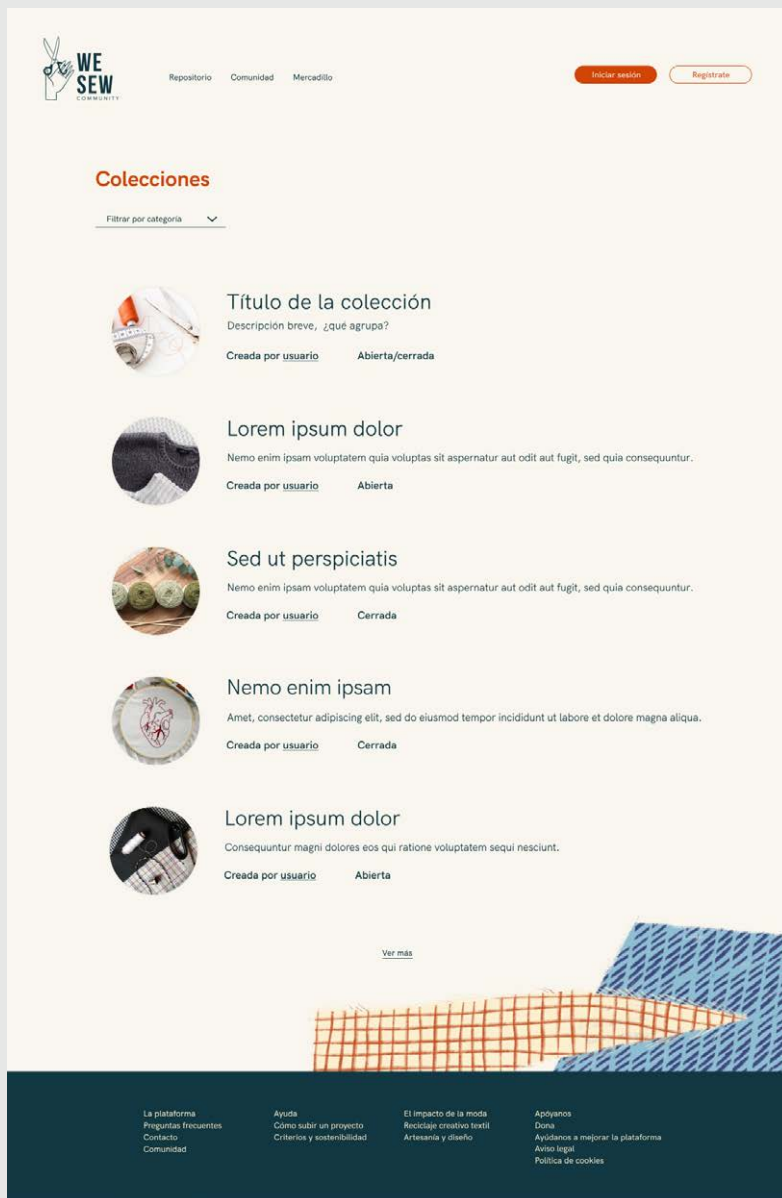
Prototipado de la plataforma en Figma:  
flujo del usuario




Plataforma: repositorio



Plataforma: búsqueda avanzada



Plataforma: colecciones



ReportorioComunidadMercadillo

Cerrar sesiónMi cuenta

## Subir un proyecto

**PRESENTACIÓN**

**Título del proyecto**

Corta y genera...

**Breve descripción**

¿En qué consiste?

**Duración**

¿Cuánto tiempo lleva hacerlo?

**Dificultad**

¿Cómo de difícil es?

**Categoría**

Selecciona una categoría

**Imagen de portada**

Sube una imagen

**Etiquetas**

Selecciona etiquetas (5 max)

**Sube archivos**

¿Tu proyecto requiere algún tipo de archivo de apoyo o complementario?

Subir archivos (zip)

**LISTADO DE MATERIALES Y HERRAMIENTAS**

**Materiales**

Añade materiales necesarios para hacer el proyecto

Añadir materiales

Conservar modificaciones

**Herramientas**

Añade las herramientas necesarias

Añadir herramientas

Guardar cambios

**Subir imagen**

Sube una imagen

Puedes subir una imagen con todos los pasos y herramientas

**PASO 1**

**Título del paso**

Corta y genera...

**Descripción del paso**

Escribe...

**O añade un video**

Añade un video desde Youtube si lo prefieres

<https://youtube.com/xxxxx>

**Subir imágenes**

Sube imágenes

Subir imágenes

Subir imágenes

Subir imágenes

↑↓🗑

**PASO 2**

**Título del paso**

Corta y genera...

**Descripción del paso**

Escribe...

**O añade un video**

Añade un video desde Youtube si lo prefieres

<https://youtube.com/xxxxx>

**Subir imágenes**

Sube imágenes

Subir imágenes

Subir imágenes

Subir imágenes

↑↓🗑

+

Añadir un paso

Publicar

Guardar borrador

Cancelar proyecto

[Conoce nuestros principios y criterios](#)  
[¿Cómo subo mi proyecto? Indicaciones](#)

La plataforma

Preguntas frecuentes

Contacto

Comunidad

Ayuda

Cómo subir un proyecto

Criterios y sostenibilidad

El impacto de la moda

Reciclaje creativo textil

Artículos y tutoriales

Apoyarnos

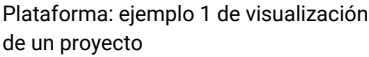
Donar

Asistencia a mejorar la plataforma

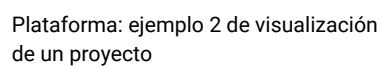
Aviso legal

Política de cookies

Plataforma: subida de un proyecto







[Repositorio](#)[Comunidad](#)[Mercadillo](#)[Iniciar sesión](#)[Regístrate](#)

## Únete a nuestra comunidad

Encuentra gente cerca de tí. Descubre qué están haciendo otros en otras partes. Colabora en proyectos de tu comunidad.



### Conecta con la comunidad

Únete a nuestro espacio de trabajo colaborativo



### Mapa

Explora y encuentra creadores, laboratorios y talleres cerca de tí.



### Labs

Listado de laboratorios y talleres de creación textil.



### Eventos

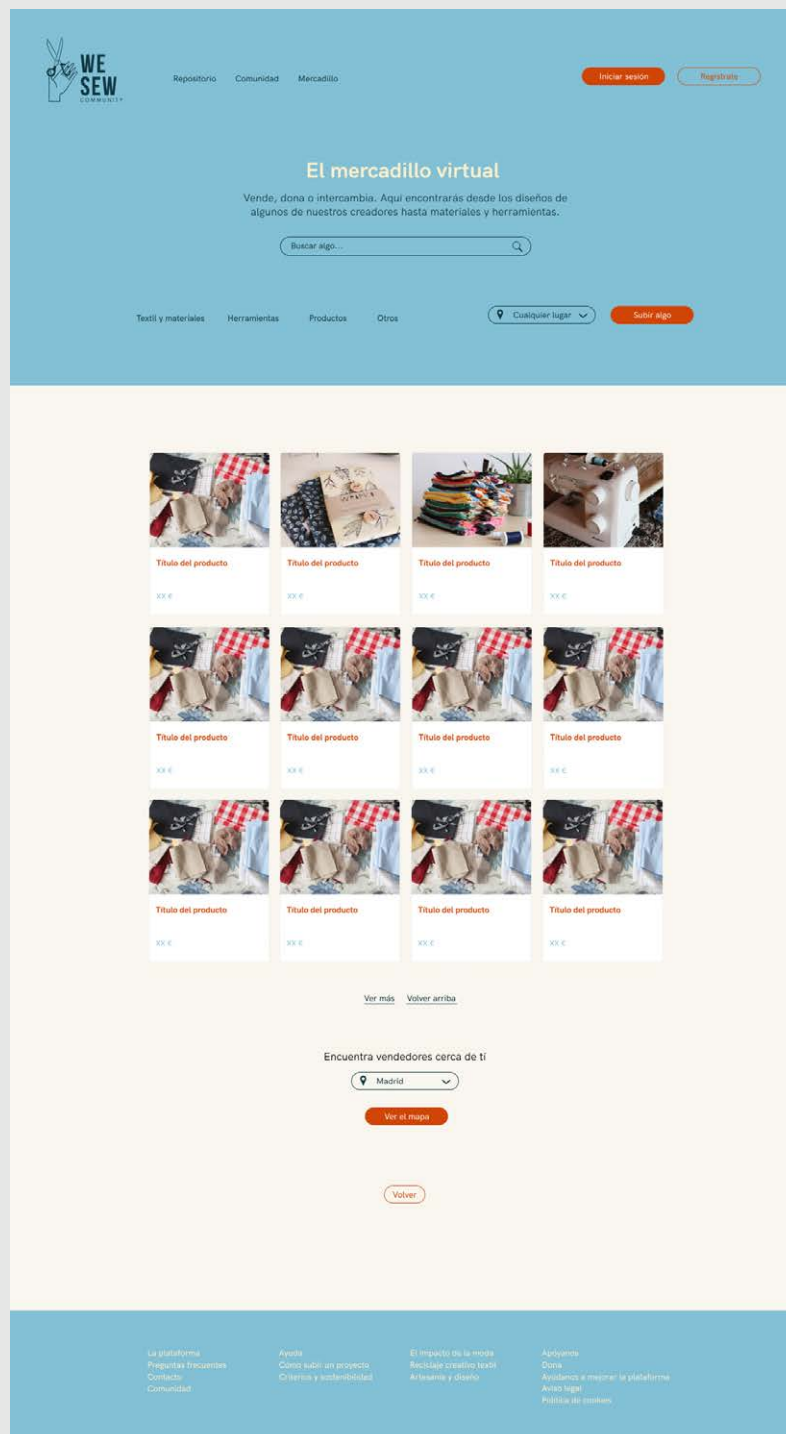
Lorem ipsum dolor sit amet

[La plataforma](#)  
[Preguntas frecuentes](#)  
[Contacto](#)  
[Comunidad](#)

[Ayuda](#)  
[Cómo subir un proyecto](#)  
[Criterios y sostenibilidad](#)

[El impacto de la moda](#)  
[Reciclaje creativo textil](#)  
[Artesanía y diseño](#)

[Apóyanos](#)  
[Dona](#)  
[Ayudanos a mejorar la plataforma](#)  
[Aviso legal](#)  
[Políticas de cookies](#)



Plataforma: mercadillo virtual

## IV. Apuntes sobre las entrevistas

### Entrevista a Altrapolab

P: ¿A qué os dedicáis?

R: Trabajamos y colaboramos con diferentes espacios, centros educativos y centros de formación. Realizamos talleres, cursos y actividades. Diseñamos actividades y eventos de sensibilización para la generación de alternativas a la industria textil. Por último, también realizamos encargos de diseño y confección para compañías de teatro, artistas y espacios multidisciplinares.

P: ¿Cómo surgió AltrapoLab? ¿Cuál fue vuestro propósito inicial?

R: Surge cuando el 15m. Nos llamaba la atención el movimiento *slowfood*.

Empezamos a recolectar ropa en desuso y a fijarnos sobre todo en la información de la etiqueta. Ahí se comprueba que existe una deslocalización, sobre todo del origen de los materiales. La etiqueta permite hacer un análisis de los impactos. También nos fijamos en las condiciones en las que llegaban las prendas en desuso, lo cual refleja nuestros hábitos.

Con AltrapoLab queríamos empezar a informar, sensibilizar y sobre todo, proponer alternativas. Tenemos muy presente que hay que evitar generar sentimiento de culpa y, en su lugar informar, para que sepas que puedes hacer todas estas otras cosas.

P: ¿Cómo lleváis a cabo vuestros proyectos?

R: Nuestra metodología de trabajo se basa sobre todo en fomentar la participación y generar el espíritu crítico de la gente.

A través de dinámicas y generando espacios de reflexión, por un lado, se informa a la gente de lo que está pasando. A esto se le suma un componente práctico (hábitos de consumo, o formaciones más largas...)

Nos gusta trabajar desde lo colectivo. La industria de la moda es muy individualista.

P: Estáis trabajando en la elaboración de unas guías... ¿sobre qué exactamente?

R: Una es de costura básica, enfocada a los talleres de formación para el empleo enfocados en la reutilización y reciclaje textil. Otra es sobre moda sostenible, pero está dirigida más a su uso por empresas, asociaciones, etc.

P: ¿Creéis que se puede enseñar costura a través de instrucciones y tutoriales?

R: Ahora con la pandemia nos hemos visto obligados a impartir talleres

online y para ello nos hemos apoyado en videotutoriales acompañados de un PDF que lista todos los componentes, los pasos concretos, etc. Ahí se dan informaciones más esquematizadas y pueden resultar muy útiles.

P: ¿Algún referente de colectivos sobre moda/ropa sostenible?

R: Sí, Fashion Revolution. Hacen hasta fanzines, aunque se dirigen a un público muy específico. Pero es muy interesante lo que hacen. Tienen además muchos recursos educativos libres. También está la campaña Ropa Limpia, que se dedica a hacer informes, pero no son para amplia divulgación.

P: Estoy intentando descubrir si el papel de la ilustración podría ser útil, bien en temas de difusión sobre sostenibilidad en la moda o a nivel de realización de tutoriales o instrucciones sobre reciclaje textil.

R: Sí, creo que sería muy interesante. Hay imágenes bastante potentes sobre el tema de la costura, la reutilización, la reparación... Pero son pocas. Creo que sería muy interesante crear una imagería sobre estos temas para poder difundir más. Sí, falta quizás difusión y divulgación. Hay poca imagen ligada al tema de la costura. Creo que es algo sobre lo que también se podría educar, que falta en los centros escolares.

## **Entrevista a Recreando Estudio**

P: ¿Cómo os presentáis a la gente?

R: Somos un estudio de diseño multidisciplinar, pero en realidad somos una cooperativa social y formamos parte de REAS y MESCOOP, redes de la economía social y solidaria. Abordamos proyectos de todo tipo, desde diseño gráfico, diseño de espacios hasta talleres creativos y acciones de dinamización. Todo siempre desde el enfoque de tratar de mejorar de una manera u otra nuestro entorno y nuestra sociedad.

P: ¿Cómo surgió Recreando Estudio?

R: Decidimos unirnos varias amigas del grado (habíamos estudiado arquitectura efímera y diseño de interiores), así que un día presentamos el proyecto a una convocatoria de iniciativas de proyectos empresariales en Zaragoza, y nos seleccionaron. Así fue como empezó todo.

P: Contadme algo más sobre vuestros valores...

R: Nos gustan los proyectos llevados a cabo con pocos medios, y fomentamos la reutilización. Ponemos el valor en las personas así que la toma de decisiones preferimos que se haga de manera colectiva.

P: Os involucráis en proyectos locales...

R: Sí, de hecho, trabajamos a veces con un mapa donde situamos en pocos kilómetros a la redonda la procedencia de los recursos y materiales y donde

se van a llevar a cabo las actividades.

P: ¿Alguna vez habéis hecho algún proyecto centrado en el uso del textil?

R: No, pero en el espacio del que formamos parte, Harinera ZGZ (un espacio para la cultura comunitaria), está el colectivo de arte textil Mottanai. Hacen un montón de cosas interesantes relacionadas con el arte textil y la costura desde una perspectiva feminista, y también realizan muchos talleres, promoviendo la recuperación textil.

P: Como diseñadoras, ¿Cuáles son vuestras motivaciones?

R: Bueno, nosotras dejamos de hablar de “diseño” desde ya hace un tiempo, para pasar a hablar de creatividad y de creación comunitaria.

